W NUMERZE PŁYTA CD-ROM! nr indeksu 351555 nr 8-9 12.04 – 10.05.2001 r. cena 6.50 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

cena 6.50

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

TYLKO TY MOŻESZ URATOWAĆ DINOZAURY

ADVENTURE PINBALL FORGOTTEN ISLAND

CLICK! 8/9 2001

PATCH
Half Life: Count
Settlers 4

WRESZCIE W POLSCE!

POKEMON ZŁOTY i SREBRNY

NA RATUNEK NABOO

STAR WARS STARFIGHTER

ZIMOWA PRZYGODA

Icewind Dale Heart of Winter



TROPICO

JAK ZOSTAĆ WŁADCĄ WYSPY

INTERNET
Gadające e-maile
Aukcje w Sieci

EXTRA
Dragon Ball

ISSN 1509-0558



ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ
JAK PRZEŻYĆ PO
WOJNIE ATOMOWEJ?
ZAMIERZASZ SCHOWAĆ SIĘ
W TOALECIE, CZY ZACZNIESZ
MYŚLEĆ TAKTYCZNIE?
Fallout Tactics
Przygotuj się. Myśl taktycznie.
PREMIERA JUŻ 16 MAJA! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!
Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:
• grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD • BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics
• pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.
iTouch™ Keyboard
NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH
Logitech
PRACA W CD PROJEKT
• Specjalista ds. marketingu internetowego
• Brand Manager
Jeśli jesteś zainteresowany/a pracą u nas na tych lub innych stanowiskach, zajrzyj na:
http://praca.cdprojekt.com
Więcej informacji: http://fallout.cdprojekt.com
Patronat medialny: www.gry.wp.pl
Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
Interplay™
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Co w numerze?

SPIS TREŚCI



TROPICO S.18



STAR WARS: STARFIGHTER S.36





Witajcie!

Ten numer CLICKA! przygotowaliśmy specjalnie z myślą o zbliżających się Świętach Wielkanocnych, dlatego jest większy i dłużej będzie w sprzedaży (cały miesiąc). Dołączyliśmy do niego fantastyczną płytę CD. Znajdziecie na niej mnóstwo świeżutkich dem, najpotrzebniejsze programy i superhit: filmik z życia redakcji CLICKA!. W środku numeru czekają recenzje świetnych gier: TROPICO, SW: STARFIGHTER, ADVENTURE PINBALL i wiele, wiele innych. Do tego mnóstwo sprzętu, Internetu i porad dotyczących obsługi PC. Znalazło się też miejsce dla Pokemonów i Dragon Ball Z. A wszystko to tylko za 6.50 zł! A my (chlip, chlip) spotkamy się dopiero 10 maja...

Redakcja



NASZA NIESPODZIANKA PŁYTA CD-ROM
NIE MA? ZAPYTAJ SPRZEDAWCĘ

UWAGA – NASTĘPNY NUMER ZA MIESIĄC – 10 MAJA!



Baldur's Gate II™ Throne of Bhaal

Finałowa konfrontacja z Irenicusem w BALDUR'S GATE II nie zakończy twoich przygód. Niedługo chwycisz za miecz i wyruszysz na tułaczkę po wspaniałych krainach Faerunu!

Bioware i Black Isle przygotowują dodatek do BALDUR'S GATE II, THRONE OF BHAAL, którego uruchomienie będzie wymagało zainstalowanej na dysku podstawowej wersji. Dzięki niemu na mapie pojawią się nowe lokacje, a fabuła wystartuje od momentu śmierci Irenicusa.

Przygodę rozpoczniesz w twierdzy. Musisz odkrywać jej kolejne obszary, by w końcu się z niej wydostać. Będziesz mógł wówczas przywołać dowolną postać z BALDUR'S GATE II i ruszyć w dalszą drogę z tymi samymi bohaterami, z którymi podróżowałeś poprzednio lub skorzystać z przygotowanych przez autorów postaci. Każda z nich rozpocznie przygodę w THRONE OF BHAAL z dwoma milionami punktów doświadczenia i z odpowiednio silnym ekwipunkiem. Jedna postać będzie mogła zdobyć nawet osiem milionów punktów i w zależności od klasy osiągnąć nawet 40 poziom doświadczenia.

Drużyna odwiedzi kilka nowych miejsc, m.in. miasto Saradush, które znajdzie się w stanie oblężenia. Potężne katapulty miotają ognistymi kulami, armie przemierzają równiny, kierując się ku Saradush... Wygląda na to, że właśnie tutaj rozpocznie się pojedynek dzieci Baala o sukcesję nad światem. Wśród innych miejsc bardzo ważne okażą się: przeogromny loch Watcher's Keep – najeżona monstrami największa obszarowo lokacja w całej serii, warowny klasztor Amkethran i Forteca Sendaia w Podmroku. Zapowiada się pysznie, tym bardziej, że nie będziesz już spotykał postaci tkwiących dzień i noc w tych samych miejscach. **W THRONE OF BHAAL będą się one przemieszczać niezależnie od gracza.** Pracowici kupcy wraz z pierwszymi promieniami słońca rozstawią stragany, a ochlapusy wyruszą do karczmy. Słowem: niezależny, zmieniający się świat, którego tak brakuje w wielu RPG. Teraz ta niedogodność przestanie wreszcie istnieć.

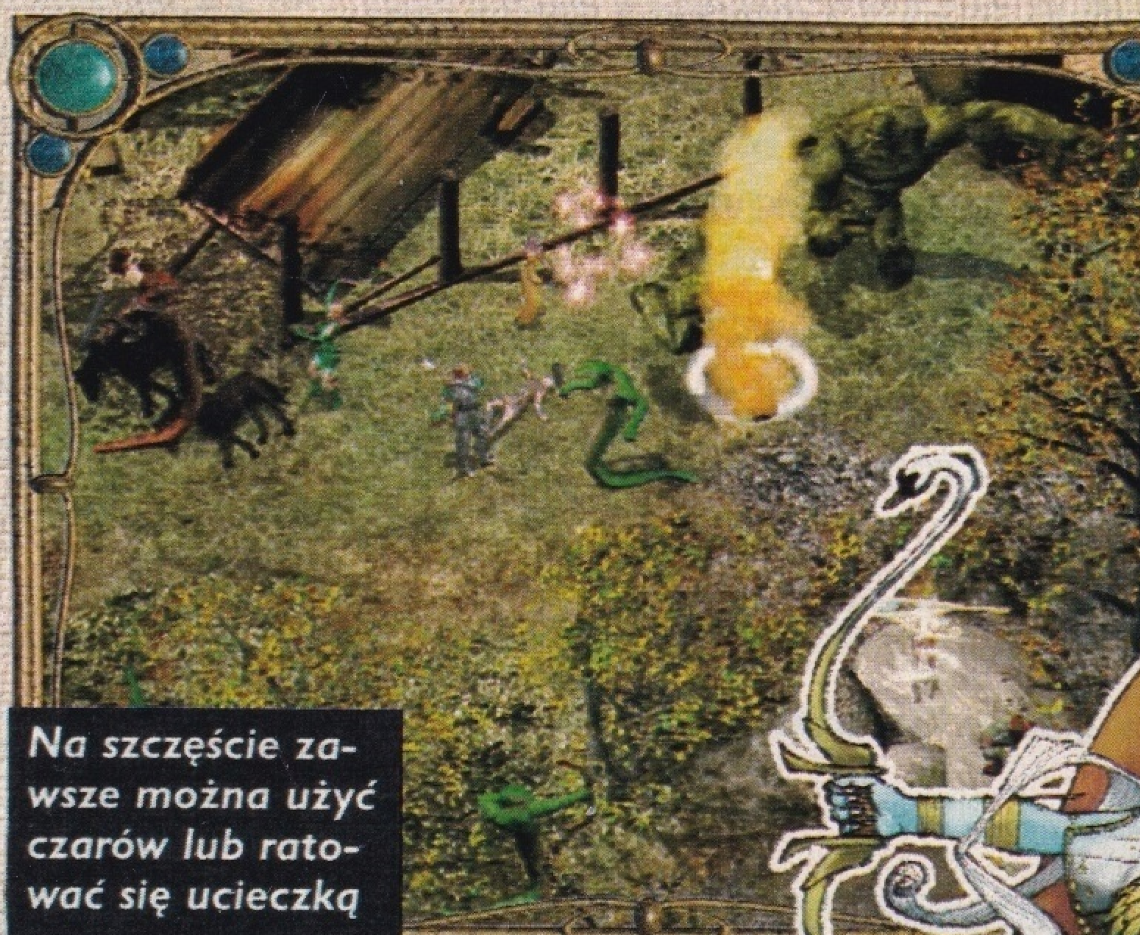
Pojawi się także ponad 40 nowych czarów z wyższych poziomów doświadczenia. Jedną z bardziej zabójczych inkantacji będą Chmury Zemsty, które zrzucą na wrogów ogień i kwaśne deszcze, i dobiją ich błyskawicami.

Autorzy zapewniają, że rozpoczynając prace nad BALDUR'S GATE, planowali trylogię i że THRONE OF BHAAL nie będzie ostatnim produktem z tej linii. Gra zamknie jednak historię rozpoczętą już w BALDUR'S GATE, czyli opowieść o wychowanku mędrca Goriona, dziecku Baala. Co więcej, w dodatku pojawi się twój dobry znajomy z części pierwszej serii, Sarevok. Tym razem chętnie przyłączy się do twojej drużyny, w zamian za drobną przysługę (oddanie mu części duszy głównego bohatera). Warto jednak skorzystać z jego usług, bo będzie to jedna z silniejszych postaci w dodatku.

Premiera THRONE OF BHAAL odbędzie się późną wiosną, wtedy, kiedy zapowiadany przez Blizzard dodatek do DIABLO 2. Co ciekawe, w tej drugiej grze głównym przeciwnikiem gracza będzie... Baal!



Ogniste kule latają gęściej niż płatki śniegu. Nie jest dobrze...



Na szczęście zawsze można użyć czarów lub ratować się ucieczką



W czasie swojej wędrówki spotkasz wiele bardzo dziwnych istot



Lokacje po prostu zachwycają. Niektóre są naprawdę ogromne



Dodatek do BG2 właśnie doczekał się swojej własnej strony. Znajdziesz na niej trochę informacji i kilka obrazków

kto to zrobił

BLACK ISLE

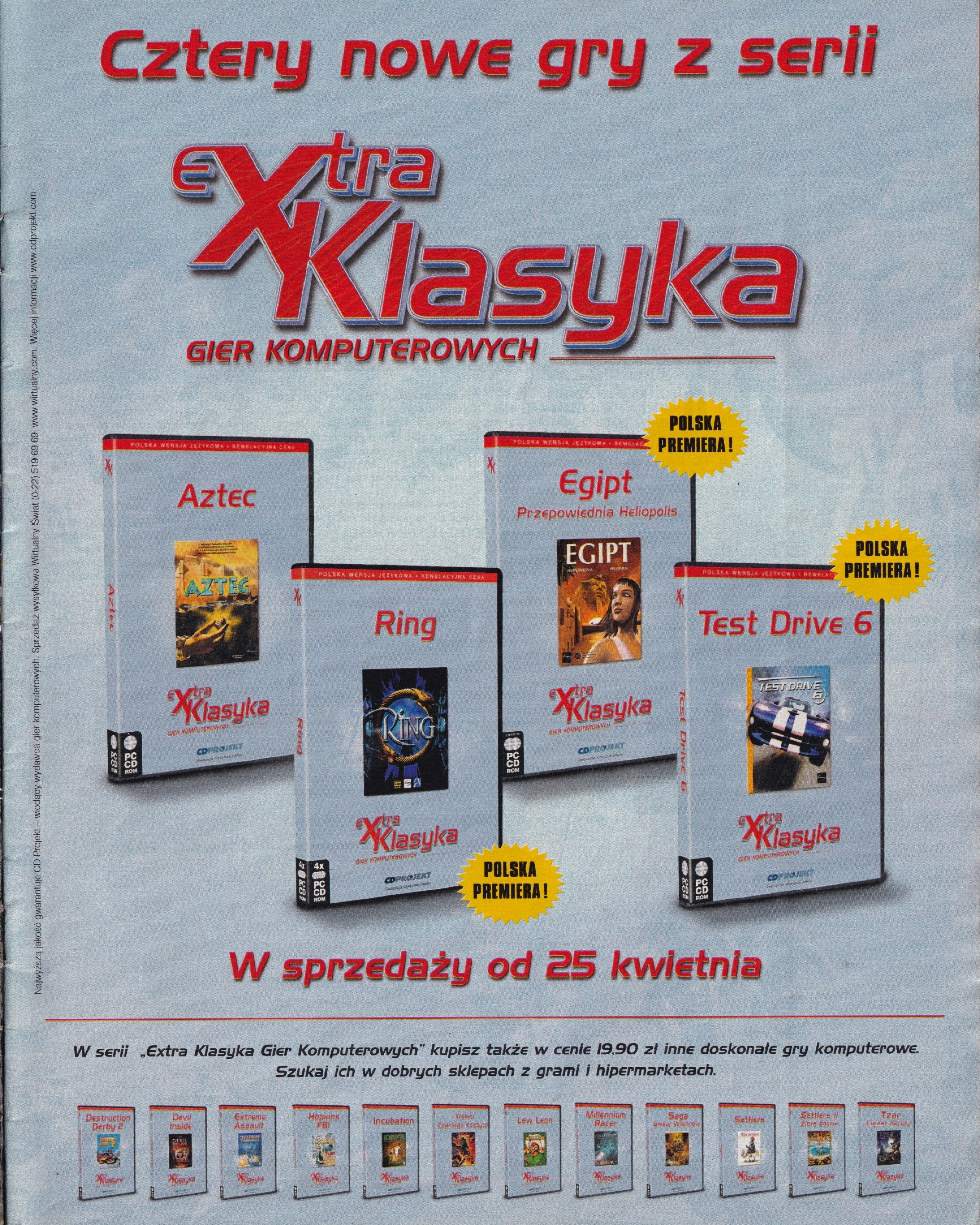
Firma powstała w 1998 r. jako oddział Interplay przeznaczony do produkcji gier RPG. Ma na swoim koncie takie przeboje, jak PLANESCAPE: TORMENT, ICEWIND DALE i ID: HEART OF WINTER. Współpracowała również z Bioware przy produkcji BALDUR'S GATE II. Obecnie skupia się na tworzeniu dwóch kolejnych RPG: NEVERWINTER NIGHTS oraz TORN.

PC	PSX	N64	DC	A

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Dodatkowy scenariusz do legendarnego RPG
Premiera: drugi kwartał 2001
Interplay/ CD Projekt | 1 gracz

Jeśli 200 godzin dobrej zabawy w BALDUR'S GATE 2 ci nie wystarczyło, to szykuj się do nowej wyprawy. Rozrywka na wysokim poziomie gwarantowana!

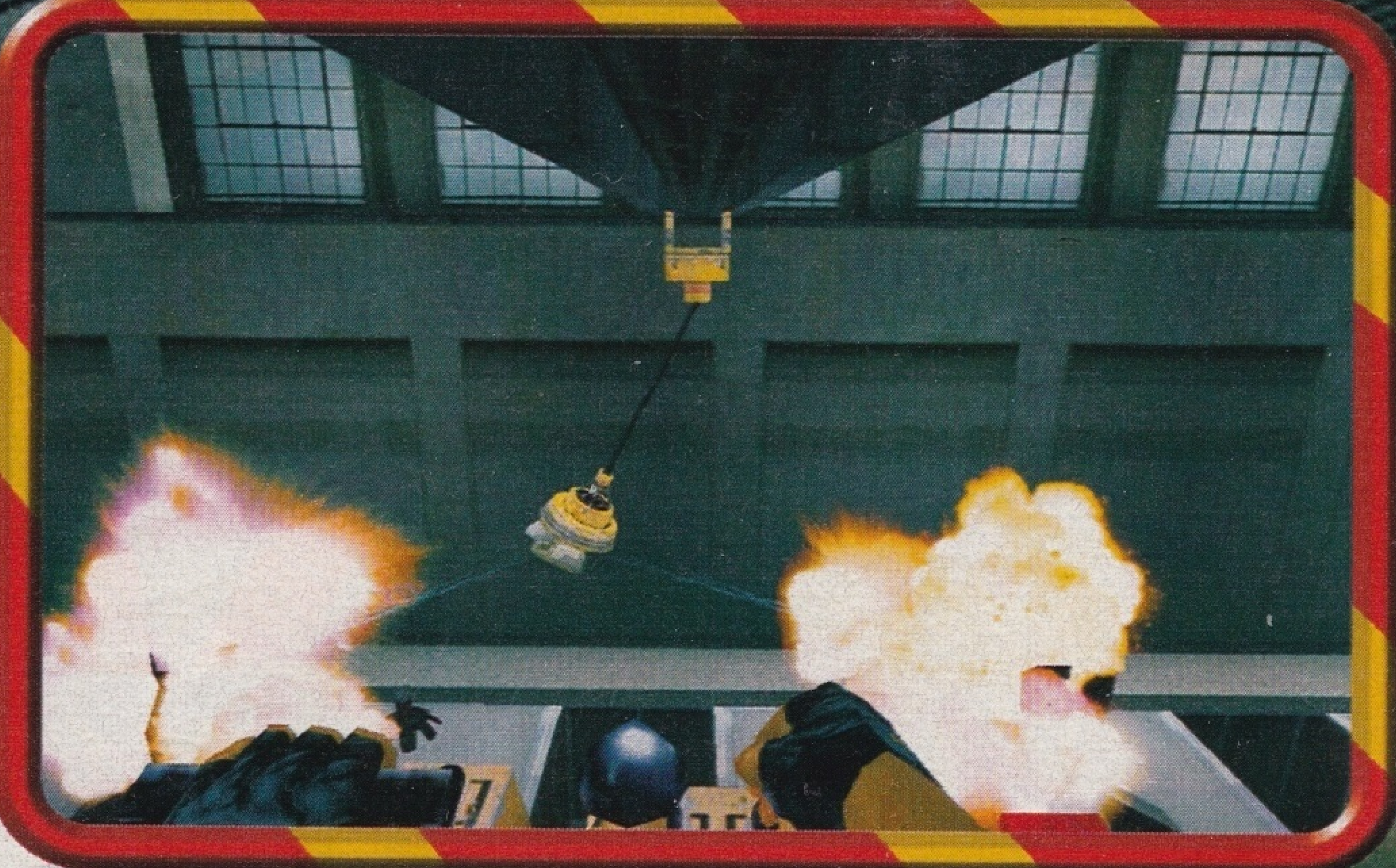
Tekst: Piotr „Micz" Mankowski


Cztery nowe gry z serii
eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH
Aztec
Ring
Egipt
Przepowiednia Heliopolis
Test Drive 6
POLSKA PREMIERA!
POLSKA PREMIERA!
POLSKA PREMIERA!
W sprzedaży od 25 kwietnia
W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także w cenie 19,90 zł inne doskonałe gry komputerowe.
Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.
Destruction Derby 2
Devil Inside
Extreme Assault
Hopkins FBI
Incubation
Lew Leon
Millennium Racer
Saga
Settlers
Settlers II Złota Edycja
Tzar Ciężar Korony
Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych. Sprzedaż wysyłkowa Wirtualny Świat (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com. Więcej informacji www.cdprojekt.com

CO NOWEGO W...

DUKE NUKEM FOREVER

O powrocie Księcia mówiło się od dawna. Wcześniej jego nadejściu miał pomóc projekt graficzny QUAKE'a, później Q II, teraz zaś UNREALA. I chyba tak już pozostanie



Fajerwerki, wybuchy, dużo huku i dymu. Już teraz szykuj się na wielki pojedynek z Protonem



Służby specjalne i wojsko też są zamieszane w tę grę

DUKE NUKEM FOREVER to z pewnością gra, na którą czeka wielu miłośników mocnych wrażeń. Dużo już było plotek i domysłów, jaki będzie nowy DUKE. W dalszym ciągu na ten temat krąży wiele niepewnych informacji, a inne nie opuszczają tajnych laboratoriów 3D Realms, w których powstaje gra. Ale coś już mniej więcej wiadomo...

DUKE NUKEM FOREVER, tak jak DUKE 3D, będzie dynamiczną strzelaniną pokazaną z perspektywy oczu bohatera (tudzież z perspektywy muszki jego broni). Gra będzie obfitować w sceny walki i pościgów. Tym razem Książę zasiądzie za sterami wielu pojazdów, takich jak jeep Hummer, ciężarówka, pociąg, śmigłowiec czy łódź motorowa. Głównym przeciwnikiem twojego bohatera zostanie jego stary znajomy, doktor Proton. To stary adwersarz Duke'a. Po raz pierwszy pojawił się w grze DUKE NUKEM (bez numerków czy podtytułów). Był to szalony naukowiec, który został napromieniowany w wyniku nieudanego eksperymentu. Po tym, jak znaczna część jego ciała i umysłu została zniszczona, przybrał pseudonim Proton i wspomógł swą okaleczoną powłokę cybernetycznymi modyfikacjami. Jak wszyscy szaleni naukowcy, doktor chciał podbić Ziemię i przejąć nad nią kontrolę. Na jego drodze stanął wtedy Duke Nukem. Wydawało się, że Proton nie przetrwał starcia z herosem, ale jak widać...

Szalony naukowiec powrócił i znów zabrał się za podbijanie świata. W grze DUKE NUKEM FOREVER zrzucił na Las Vegas bombę atomową i opanował bazę wojskową, znaną jako Strefa 51. Dzięki wytworom obcej cywilizacji, które przechowywane są w tej placówce, chce przyzwać na Ziemię paskudnych kosmitów.

Jak widać, Duke znów będzie miał pełne ręce roboty, czekają go starcia z Obcymi i „świniarzami" (świniopodobni policjanci – to chyba najbardziej znany element z gry DUKE NUKEM 3D). Na jego drodze staną też policjanci z oddziałów antyterrorystycznych, zbuntowani żołnierze, mutanci oraz roboty. Duke będzie uzbrojony m.in. w piłę łańcuchową, nieodłączną śrutówkę, karabin M16A2 z podczepionym granatnikiem, wyrzutnię rakiet i inne tego typu „zabawki". **Do nowości należą wymienione wcześniej pojazdy, do których można wsiąść, oraz postacie Bohaterów Niezależnych.** Nie są oni wrogami, można z nimi pogadać, a niektórzy będą nawet w trudnych chwilach służyć pomocą.





Ta dziwna maszyna to ulubione narzędzie pracy Duke'a. Wierna przyjaciółka-piła



DUKE NUKEM FOREVER będzie z pewnością jedną z najbardziej widowiskowych gier. Dopracowana animacja postaci oraz synchronizacja mimiki z głosem sprawią, że bohaterowie będą poruszać się naturalnie jak żywi ludzie, a ich emocje zostaną uwidocznione na twarzach.

Gra oczywiście będzie obfitowała w sceny przeznaczone tylko dla oczu dorosłych i dosadne powiedzonka Księcia. Ale na tym właśnie polega urok tej zabawy.

kto to zrobił

3D REALMS

Firma powstała jako oddział Apogee Software, mający zajmować się tylko grami akcji. Apogee to zresztą prawdziwy gigant. Pierwszy wprowadził cheaty do gier i wymyślił boty (komputerowych inteligentnych przeciwników) w grach akcji. Nic dziwnego, w końcu rozpoczął działalność już w 1987 r. Ma na koncie serię przygód Duke'a i sławnego WOLFENSTEINA.



Na stronie znajdziesz informacje o samej grze, o tym, kto ją robi i dlaczego tak długo to trwa, a także galerię zdjęć



Ulice są ciemne i pełno tam typów spod ciemnej gwiazdy, ale z taką bronią sobie poradzisz

PC	PSX	N64	DC	A

Duke Nukem Forever
Gra Akcji
Premiera: lato 2001
3D Realms / Play-it | 1-16 graczy

Miłośnicy tytułu nie mogą się doczekać, kiedy gra ujrzy światło dzienne. Producent informuje, że gra będzie (niestety), jak będzie. No, cóż. Życie jest brutalne

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

DIABLO II

LORD OF DESTRUCTION

CO NOWEGO W...

Wydawało ci się, że po pokonaniu Diablo będziesz miał już święty spokój? Nic bardziej błędnego! Okrutny Baal planuje przywrócić siły Zła do życia



Obrzydliwe stwory rodem z piekła będą wyłazić z każdej dziury. A ty masz je zabić

Choć DIABLO 2 był jedną z najpopularniejszych gier 2000 roku, to wielu graczy zawiodło się na nim. Firma Blizzard obiecała bowiem rewolucję, a jej produkt okazał sie poprawioną wersją pierwszego DIABLO, bez zapowiadanych gildii i aren, z przeciętną grafiką w rozdzielczości 640x480 i wieloma błędami. Wszystko wskazuje na to, że również nadchodzący DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION zadowoli tylko tych, którym podobała się podstawowa wersja gry.



Diablo został pokonany, legł u twoich stóp i Zło zniknęło z powierzchni Ziemi... Niezupełnie. Baal, brat pokonanego, znany jako Pan Zniszczenia, uciekł do leżącej na dalekiej północy Krainy Barbarzyńców. W tamtejszej tundrze ukryto bowiem potężny kamień, zwany Worldstone. Według legendy mógł on przywrócić siły Zła do życia i uczynić je niepokonanymi. Twoje zadanie jest więc proste. **Baal musi zostać zgładzony, zanim odnajdzie ów cenny artefakt i wykorzysta go przeciwko ludzkości.**

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION przyniesie nowy, piąty akt diabelskiej przygody i zapewni co najmniej 10 godzin świetnej zabawy. **Wszystko zacznie się w pobliżu obleganego przez legiony demonów Baala miasta Harrogath.** Jego widok powinien wprowadzić cię w bitewny klimat. To właśnie on – zdaniem autorów – ma być główną siłą programu. Przykryte śniegiem polany, zabłocone, szaro-bure pastwiska i łąki mają wywołać u gracza uczucie zniechęcenia. Pociski miotane przez katapulty, barbarzyńcy ścierający się z potworami na wąskich, górskich przełęczach – wszystko to powinno przekonać cię, że wokoło trwa regularna bitwa i że Baal staje się coraz potężniejszy. Kolejny etap zabawy to szaleńcza pogoń za Panem Zniszczenia, zakończona pojedynkiem na szczycie Mount Arreat. Po drodze pojawi się około sześciu questów do rozwiązania oraz tysiące potworów do zabicia. Te zaś zostały podzielone na trzy klasy: nieumarłych, demony i humanoidów. Trzeba będzie uważnie dobierać broń, gdyż np. demony staną się bardziej odporne na broń tradycyjną, a mniej – na magiczną. W DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION pojawią się też zupełnie nowe przedmioty. Do dostępnych w wersji podstawowej 200 prefiksów i sufiksów (zwanych przez niektórych modyfikatorami) dołożonych zostanie blisko 600 nowych! Również magiczna kostka Horadrimów zaopatrzona zostanie w potężny pakiet nowych przepisów.

Dodatek przyniesie też dwie nowe postacie. Ci spośród graczy, którzy nie zdecydują się przenieść swych bohaterów z podstawowej wersji gry, będą mogli wcielić się w assassina (zabójcę) bądź druida. Ten pierwszy jest... kobietą. Podobnie jak znany już Barbarzyńca, umie posługiwać się w walce dwoma rodzajami broni. Co ciekawe, znakomicie zna się na magicznych sztukach walki i wykorzystuje takie ciosy jak Pazury Smoka, Pięści Ognia czy Uderzenie Kobry. Wszystkie są szalenie



Druid umie dobrze czarować, gorzej natomiast walczy

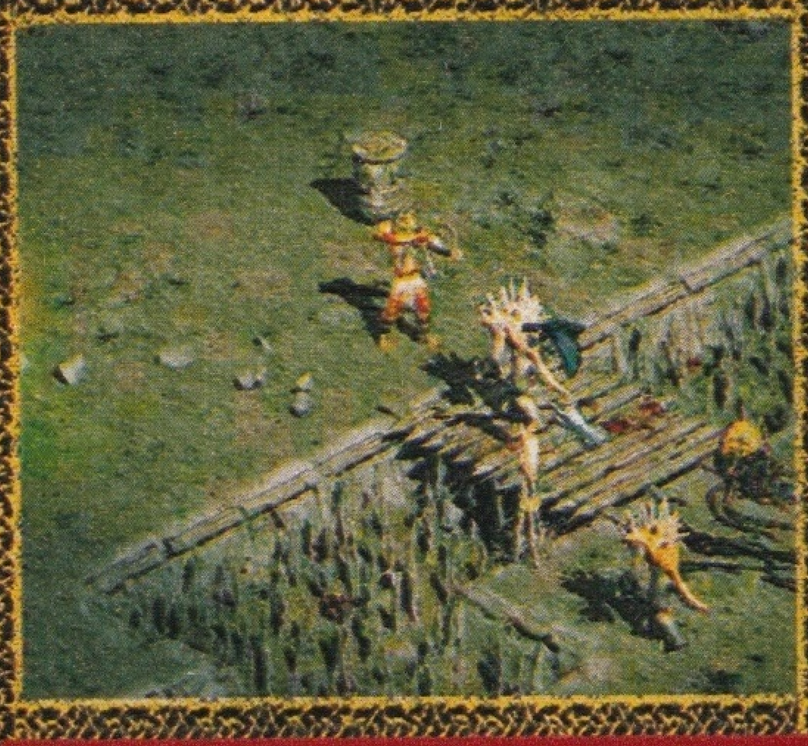


Ta bardzo efektowna sztuczka może się okazać także bardzo skuteczna, gdy jakiś nieproszony typ zastąpi ci drogę

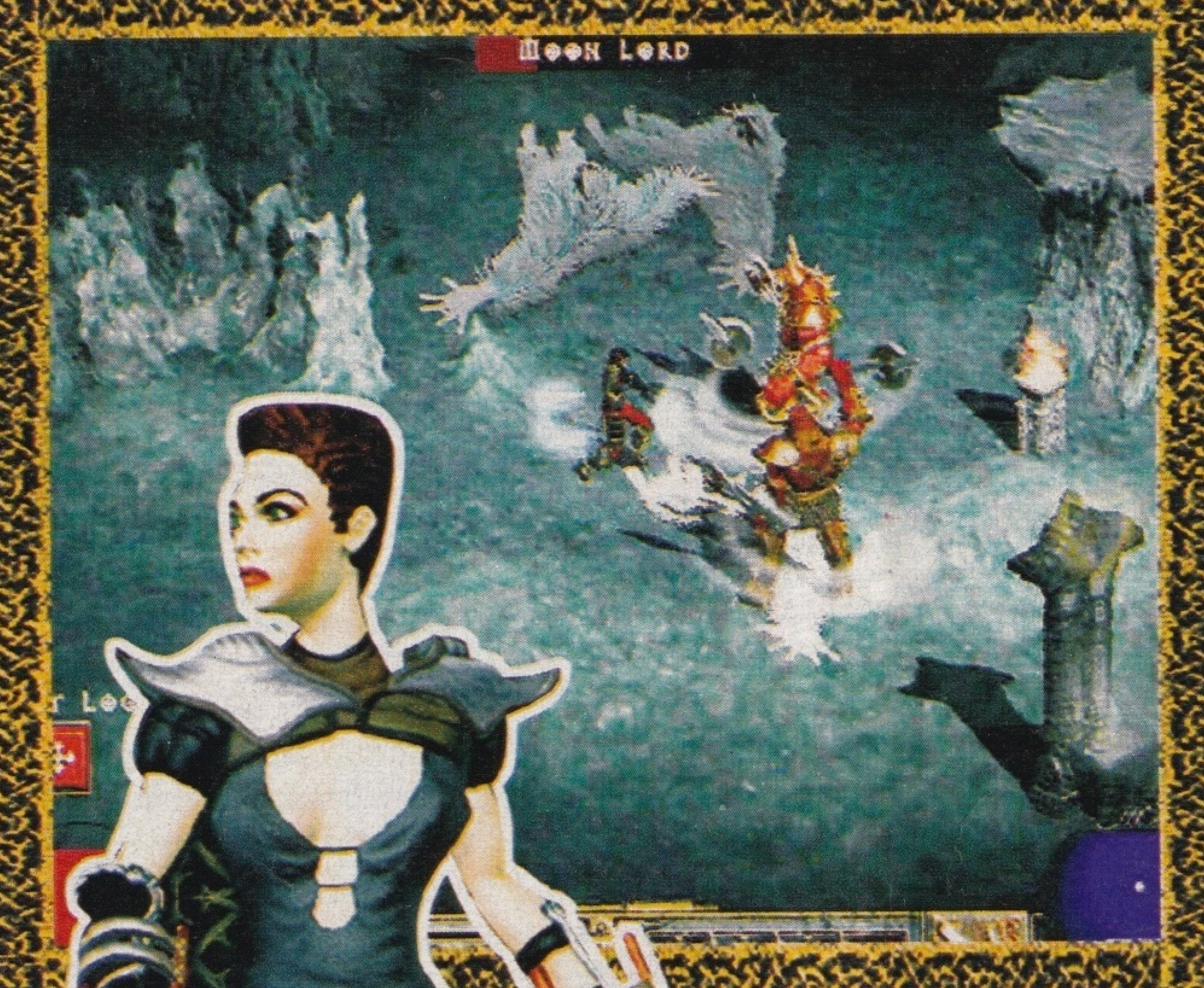




Ohoho! Szykuje się niezłe przedstawienie. I do tego na pewno poleje się krew



Trzeba więc szybko wykonać zadanie i jak brać nogi za pas



Szast prast, łup, siuch! Trzeba przyznać, że prawy sierpowy wychodzi bohaterowi naprawdę świetnie



Taka twierdza to wymarzone domostwo dla jakiegoś paskudnego stwora. Może Draculi albo Baala?



Assassinka świetnie walczy i włada magią. Co za kobieta...

kto to zrobił

BLIZZARD

BLIZZARD to jedna z najbardziej doświadczonych firm produkujących gry. Nie wypuściła ani jednego słabszego tytułu. Ma na koncie takie przeboje jak: BLACK TRONE i THE LOST VIKINGS. Już w 1994 r. wydała rewolucyjnego WARCRAFTA, jednego z prekursorów gatunku RTS. Później na rynku pojawiły się WARCRAFT 2, DIABLO, STARCRAFT, wreszcie DIABLO 2. Teraz gracze na całym świecie czekają na WARCRAFTA 3.

niebezpieczne dla przeciwnika, tyle że należy je oddawać z dość bliskiej odległości. Assassinka zna się też na zakładaniu pułapek (Kołowrót Gladiatorski, Błyskawica, Fale Ognia itp) i wykorzystywaniu mocy cienia. Dziewczyna włada także potężnymi czarami w stylu Uderzenia Psionicznego, Wezwania Wojownika Cieni oraz Okresowego Zniknięcia!

Druid, bardzo wysoki mężczyzna w długich, niezbyt wygodnych szatach, dysponuje potężniejszą magią, lecz jest słabiej wyszkolony w klasycznych technikach walki. Jego główna umiejętność to Przyzywanie Zwierząt (kruk, wilk, niedźwiedź), które mogą wspomóc go w walce. Niezwykle widowiskowo prezentuje się też zmienianie kształtów (wilkołak, niedźwiedziołak i ptakołak), ale to jeszcze nic wobec władzy, jaką druid ma nad przyrodą. Wystarczy jego jeden ruch, by ziemia rozstąpiła się, wybuchł wulkan, potężne tornado nawiedziło okolicę, a z nieba lunął deszcz meteorytów. Co ważne, wszystkie nowe jak i stare postacie zostaną znacznie lepiej zrównoważone, zaś ich umiejętności specjalne ulegną poprawie.



Druid w takiej postaci prezentuje się groźnie

Zmiany nie ominą też Battle.netu. Autorzy gry twierdzą, że zwiększy się szybkość przesyłu danych i pojawią się nowe serwery (nie będzie więc aż takich problemów z przyłączeniem się do gry). Zmianą czysto techniczną będzie też możliwość podłączenia kolejnych ośmiu „gorących klawiszy"!

Trzy miliony graczy na całym świecie nie mogło się mylić. DIABLO 2 mimo wszystko jest grą świetną, a dodatek nie powinien ustępować jej jakością. Nie przyniesie on rewolucyjnych zmian: znów nie zobaczysz aren, gildii i wysokiej rozdzielczości – ale przeżyjesz wspaniałą przygodę w mroźnej krainie. Późna wiosna 2001 roku upłynie więc pod znakiem Baala. Oby na jesieni ów niegodziwiec był już martwy...



Pod względem graficznym niewiele się zmieni, ale za to ile będzie się działo...



Dostaniesz się w sam środek krwawej walk i oblężenia Harrogath

Adres: http://www.blizzard.com/diablo2exp



Oficjalna strona gry wypchana jest przydatnymi infomacjami. Można na niej znaleźć także ładne tematy na desktop.

PC	PSX	N64	DC	A

Diablo 2: Lord Of Destruction
Diabelski Lord Powraca

Premiera: późna wiosna 2001

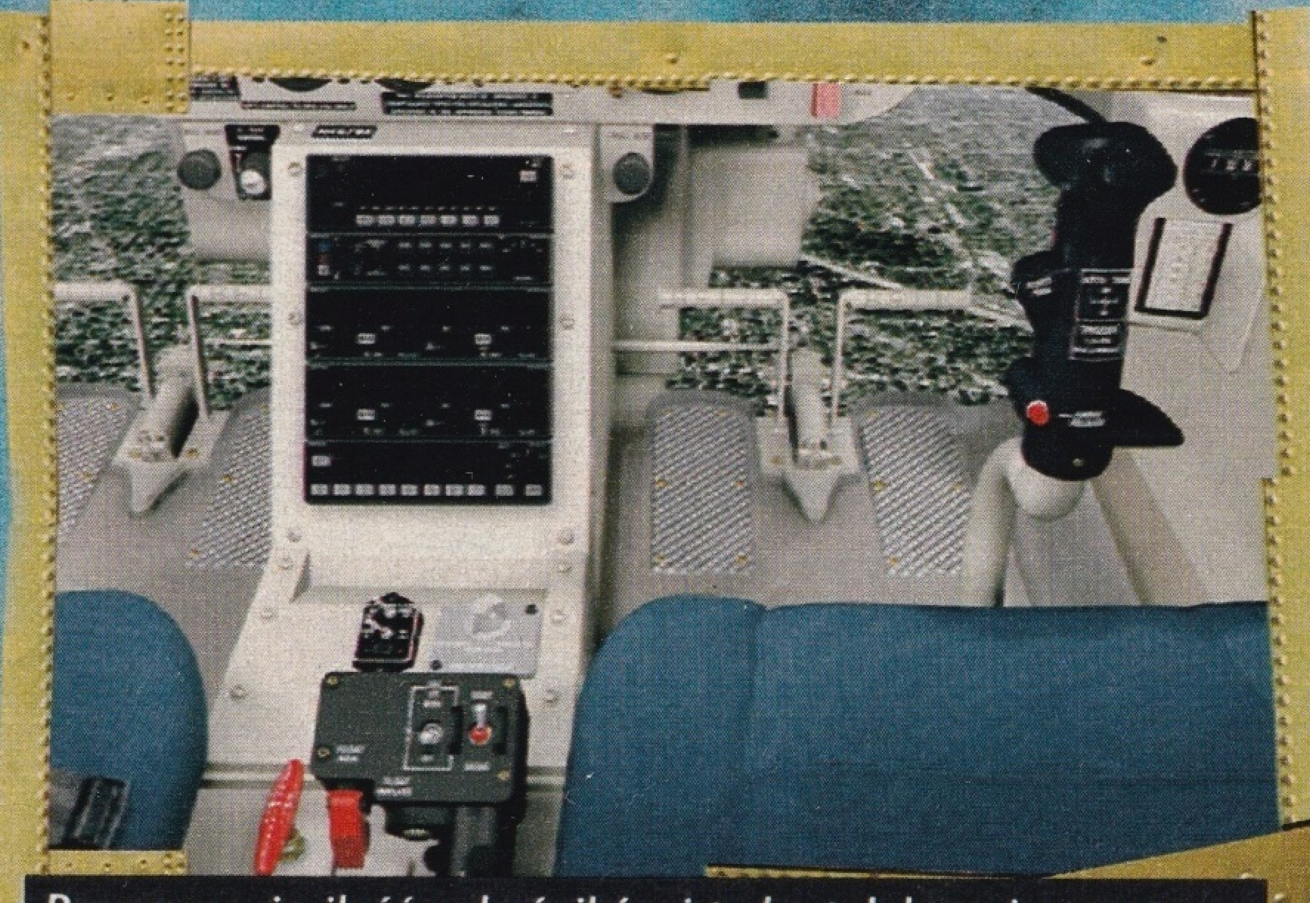
Blizzard / CD Projekt | 1-8 graczy

Dodatek do jednej z najlepszych gier 2000 roku przyniesie graczom nowe postacie, nowe przedmioty oraz olbrzymi, pełen przygód akt piąty

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

ZAPOWIEDZI PC MAC

Fly! 2



Przyznasz, że ilość wskaźników i pokrętełek może przyprawić o zawrót głowy. Nie ma rady, trzeba się dowiedzieć

Latanie dla przyjemności, a nie po to, by zestrzelić tabuny przeciwników... Czy to możliwe? Okazuje się, że tak!

Czy ktoś jeszcze pamięta te czasy, kiedy co kilka miesięcy pojawiał się nowy symulator? Niestety, to już przeszłość. Nie ma jednak powód do załamywania rąk, zwłaszcza że już niedługo na sklepowych półkach powinna pojawić się nowa wersja znanego symulatora FLY! Czegóż zatem można się spodziewać po FLY! 2? **Zanosi się na bardzo duże zmiany. Tym, którzy dotąd nie zetknęli się z tą grą, należy się drobne wyjaśnienie: to symulator „cywilny", nie wykonuje się w nim misji bojowych ani do nikogo się nie strzela.** Tutaj za to „naprawdę" się lata. Wszystko jasne? Zatem... czas wystartować!

Pierwsza rzecz, która zwraca uwagę, to grafika. We FLY! 2 dzięki nowemu projektowi graficznemu zwiększy się rozdzielczość tekstur terenu oraz polepszy widoczność z 10 mil do 60. Ponadto system będzie wykorzystywał wiele nowych funkcji DirectX 8. **Należy się zatem spodziewać pięknych, trójwymiarowych kłębiastych chmur, odbijającego się w wodzie nieba oraz zapierających dech w piersiach efektów świetlnych.** Nowa wersja wzbogacona została także o dodatkowe samoloty. Twoja flota powiększy się o Pilatusa PC-12 oraz śmigłowiec Bell 407. Modernizacji uległy zaś Cessna Skyhawk, Beechcraft KingAir oraz Reytheon Hawker. Oprócz samolotów we FLY! 2 pojawią się także pojazdy obsługi lotniska, cysterny oraz... stada ptaków. W oparciu o najnowsze zdjęcia satelitarne autorzy gry przygotowali scenerie okolic Nowego Yorku, Los Angeles, San Francisco, Denver, Waszyngtonu, Londynu, Paryża, Vancouver, Hong Kongu oraz Calgary. Ponadto przygotowano specjalną scenerię Columbia Gorge, gdzie odbywają się wszystkie treningi.



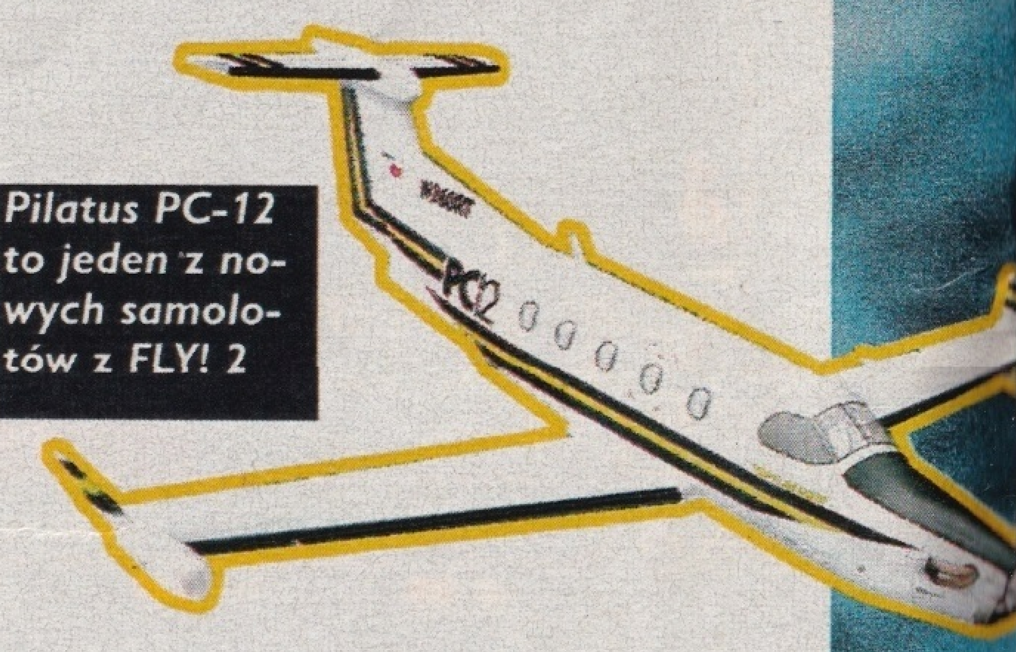
Mały helikopterek dobry na wszystko

FLY! 2 został ponadto wzbogacony o zupełnie nowy system nauki latania dla nieopierzonych żółtodziobów. Zamiast suchych, podręcznikowych wskazówek, będziesz miał do dyspozycji wirtualnego nauczyciela w postaci drugiego pilota, który ma wyjaśniać wszelkie tajniki pilotażu. Kolejną miłą niespodziankę sprawią Przygody (Adventures). Mają one być niczym innym, jak misjami, które umożliwią graczom wzięcie udziału m.in. w rajdzie lotniczym, akcji ratunkowej czy też locie kurierskim. To jeszcze nie koniec atrakcji FLY2! – autorzy gry zdecydowali się dołączyć do niej edytory scenerii oraz przygód. Rozszerzone mają być również możliwości gry sieciowej. Za pośrednictwem Internetu ma istnieć możliwość organizowania wirtualnych pokazów lotniczych oraz zawodów. **Kolejną zmianą ma być bardziej rozbudowany system uszkodzeń i usterek, jakie mogą się przytrafić podczas lotu.** Odmłodzeniu ulegną mechanizmy kierujące pogodą i wiatrem. Dzięki nowym, dokładnym sceneriom będzie można podczas lotu korzystać zarówno z procedur nawigacyjnych VFR i IFR, jak również wspierać się systemem GPS.

Jak widać, zanosi się na naprawdę duży krok w historii symulatorów serii FLY! Jak zawsze w takich sytuacjach nasuwa się jednak pytanie, czy ta nowa gra będzie w stanie zagrozić pozycji, jaką zajmuje FLIGHT SIMULATOR? Miejmy nadzieję, że tak. Bez wątpienia skorzystają na tym wszyscy.



Nowy projekt graficzny w FLY! 2 prezentuje się naprawdę doskonale. Wystarczy popatrzeć na to niebo



Pilatus PC-12 to jeden z nowych samolotów z FLY! 2

kto to zrobił

TERMINAL REALITY

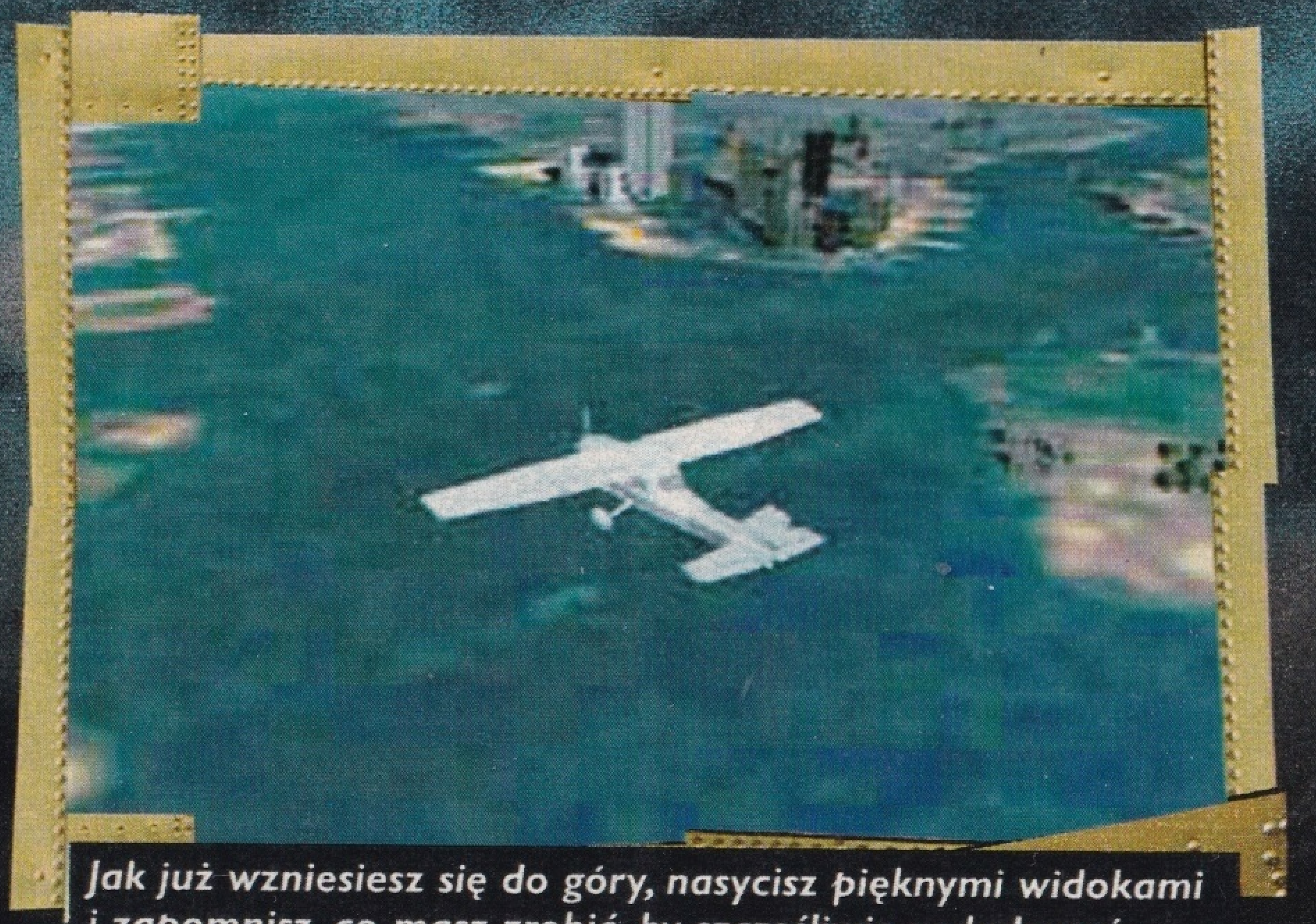
Już pierwsza zrobiona przez nich gra, TERMINAL VELOCITY, odniosła sukces i została grą akcji 1995 roku. Potem było równie udanie. Firma ma na swoim koncie bowiem takie przeboje jak serię FLY!, doskonałą przygodówkę NOCTURNE, czy pierwszą (i najlepszą) część mrożącej krew w żyłach trylogii o wiedźmie z Blair.



Taki duży samolot i tyle w nim skomplikowanych urządzeń. Tak się przynajmniej wydaje na początku



Strona niczym szczególnym nie zachwyca. Jest tutaj parę screenów oraz krótkie info o grze. Na więcej trzeba jeszcze poczekać



Jak już wzniesiesz się do góry, nasycisz pięknymi widokami i zapomnisz, co masz zrobić, by szczęśliwie wylądować...

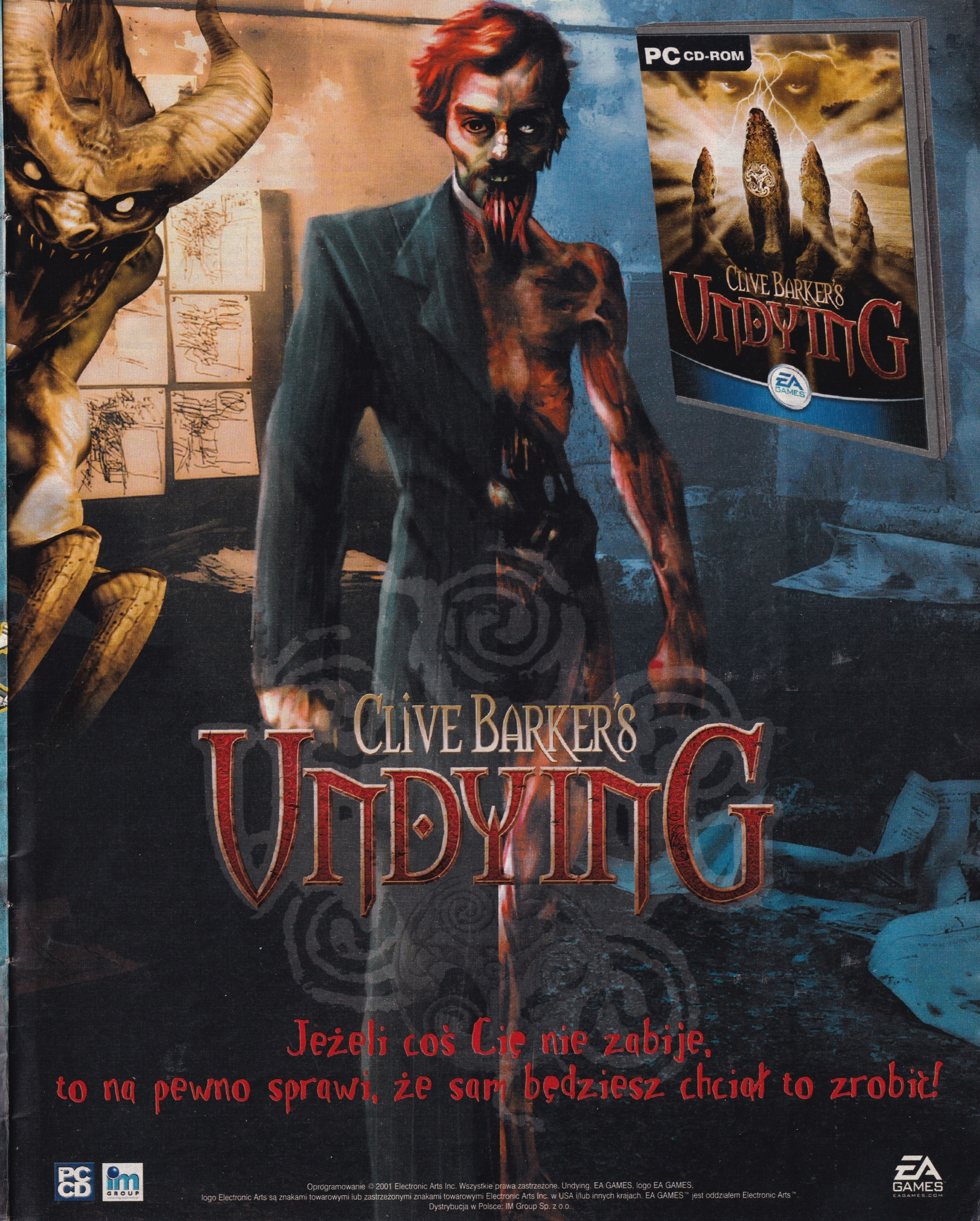


... o radę poproś drugiego pilota, który – krok po kroku – sprowadzi cię na ziemię. Nic się nie bój, latać każdy może!

PC	PSX	N64	Mac	A
Fly! 2 Lataj Zdrów				
Premiera: lato 2001				
Godgames / Play It			1-8 graczy	

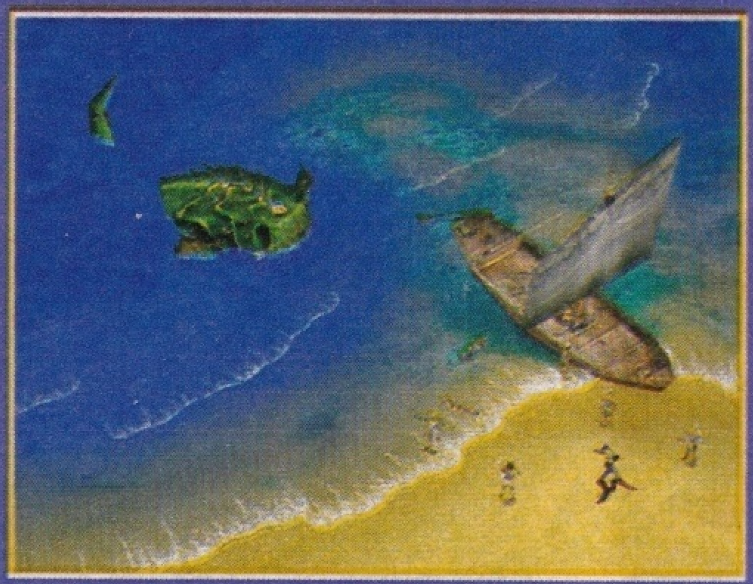
Latanie samolotem może być naprawdę przyjemne. W sumie, czego w tego typu grach jest za mało? Oczywiście latania dla samego latania!

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora


PC CD-ROM
Clive Barker's
Undying
EA GAMES
Clive Barker's
Undying
Jeżeli coś Cię nie zabije,
to na pewno sprawi, że sam będziesz chciał to zrobić!
PC CD
im GROUP
Oprogramowanie © 2001 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Undying, EA GAMES, logo EA GAMES, logo Electronic Arts są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych krajach. EA GAMES™ jest oddziałem Electronic Arts™.
Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.
EA GAMES

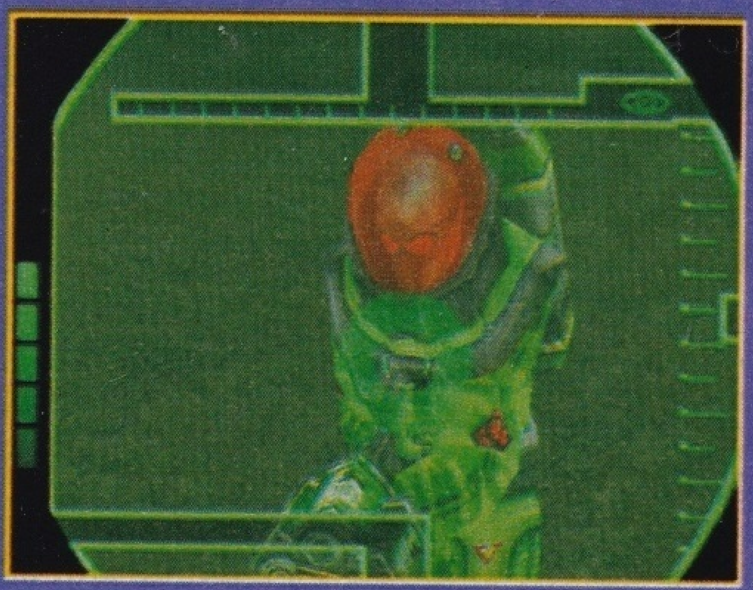
Tajemnicza gra

Czasami warto być nieco tajemniczym i w ten sposób zainteresować graczy swoim dziełem. Tak zrobili producenci z Esemble Studios, twórcy słynnej serii AGE OF EMPIRES. Niedawno zapowiedzieli wydanie nowej, trójwymiarowej strategii, która na razie nazywa się... RTS 3. Wiadomo o niej tylko tyle, że ma być utrzymana w klimacie poprzednich gier Esemble. Na razie można podziwiać pierwszy obrazek z gry.



C&C: Renegade

Niedawno pokazano nowe obrazki z zapowiadanej na lato pierwszej gry akcji, rozgrywającej się w świecie znanym ze strategii COMMAND & CONQUER. W RENEGADE wcielisz się w rolę Havoca, komandosa z GDI, który będzie musiał powstrzymać siły fanatyków z NOD. Głównym jego zadaniem ma być uwolnienie naukowca Ignatio Mobiusa, specjalisty od Tiberium. Oczywiście za całą intrygę odpowiedzialny jest twój dobry znajomy z poprzednich części serii, okrutny Kane. Oj, niektórzy to nigdy się nie nauczą, że w grach Dobro zawsze zwycięża...



Bionicle: Tales of the Tohunga

W poprzednim numerze pisaliśmy o najnowszych klockach Lego, serii Bionicle. Razem z nimi, zgodnie z tradycją, pojawią się także gry na wiele platform. Przygotowywana jest nawet wersja Bionicle na GameBoy Advance. Twoim zadaniem w grze będzie odkrycie (na dwudziestu poziomach) sześciu specjalnych kamieni służących do przywołania starożytnej rasy toa. W TALES OF THE TOHUNGA będzie mogło się bawić aż czterech graczy.



Alien Vs. Predator 2



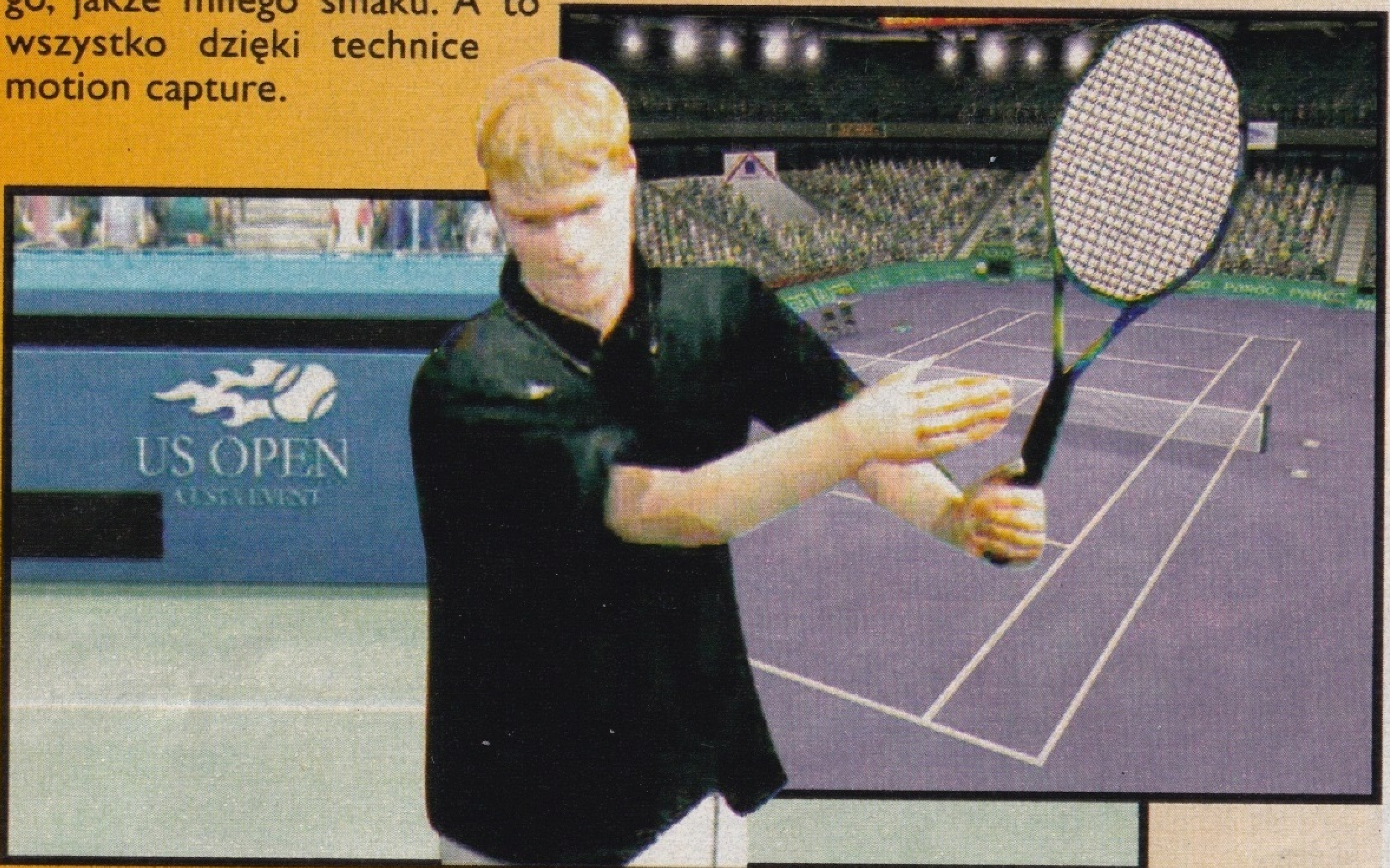




Okazuje się, że zlikwidowanie sympatycznego Obcego wcale nie jest takie łatwe. Skoro nawet dzielna Riplay bawiła się z nim przez cztery części kinowego przeboju, to nic dziwnego, że i ty będziesz musiał się trochę pomęczyć. Okazja jest jak znalazł: nadciąga bowiem ALIEN VS. PREDATOR 2. Do okrutnej rywalizacji ponownie staną przedstawiciele trzech krwiożerczych i drapieżnych gatunków: Obcy, Predatorzy oraz Ludzie. Tym razem będą mogli udowodnić swoją sprawność nie tylko w znanych z filmu (oraz pierwszej części gry) ciasnych korytarzach, ale także na otwartej przestrzeni. Dzięki tej ostatniej opcji na pewno przeżyjesz jeszcze więcej mrożących krew w żyłach przygód. Ciekawe, czy twórcy gry jednak nie przesadzą ze straszeniem, bo już pierwszy ALIEN VS. PREDATOR był przeznaczony dla osób o wyjątkowo silnych nerwach. A tutaj wyobraź sobie krajobraz ze świata Obcego, pełen dziwnych roślin i podejrzanie wyglądających zwierząt (a może raczej potworów). Kraina, w której za każdym korzeniem może czaić się przeciwnik. Ba, tutaj każdy korzeń może BYĆ przeciwnikiem... Trzeba będzie szybko przebierać nóżkami, żeby ujść z tego miejsca z życiem. Do tego wszystkiego nastrój grozy spotęguje grafika, wykonana przy użyciu udoskonalonego programu LithTech 3D, którego pierwszą wersję wykorzystano w grze akcji NO ONE LIVES FOREVER. Wygląda więc na to, że ALIEN LIVES FOREVER... Co nas wcale nie martwi.

OPEN TENNIS

Wirtualny tenis nie cieszy się w Polsce zbyt wielkim powodzeniem (przynajmniej wśród dystrybutorów gier). Mamy jednak nadzieję, że OPEN TENNIS znajdzie się na sklepowych półkach. I to nie tylko dlatego, że będziesz mógł zmierzyć się w nim z 64 przeciwnikami na 30 różnych kortach. Na pewno dużą przyjemność sprawi ci obserwowanie zachowania graczy. Po twoich doskonałych (w co nie wątpimy) zagraniach komputerowi śmiałkowie będą wycierać pot z czoła, ciskać rakietą o ziemię czy wykrzywiać twarze w grymasie złości. Dzięki temu każda twoja wygrana nabierze nowego, jakże miłego smaku. A to wszystko dzięki technice motion capture.



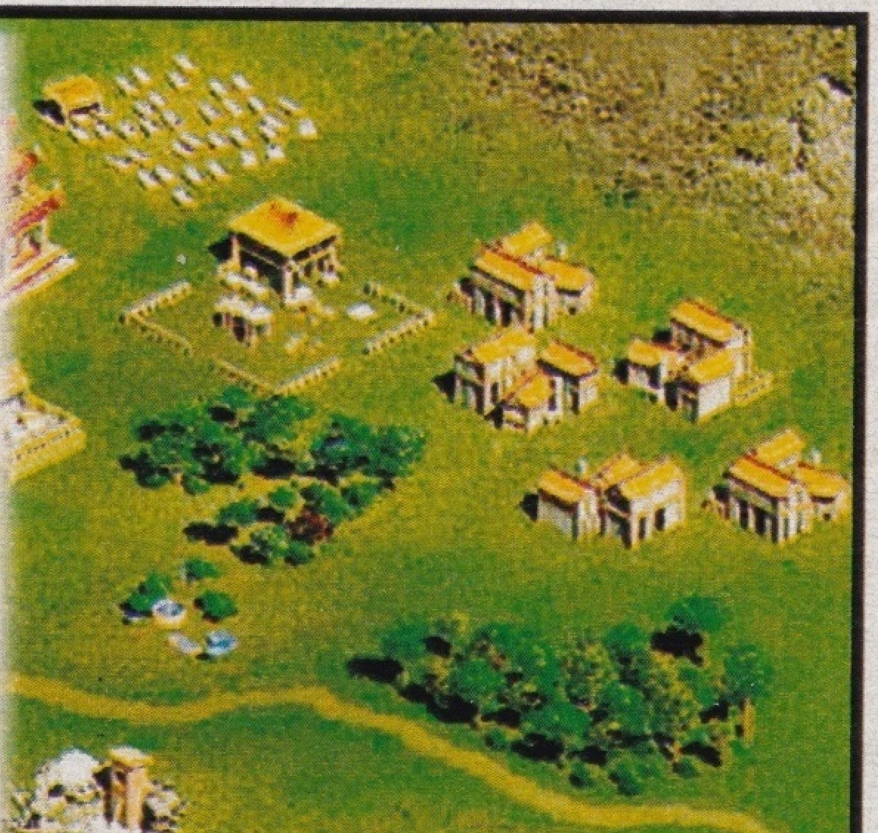
Archangel

Nasi w ataku! Polska firma Metropolis planuje na 2002 rok nowy ruch, którym zamierza zaszachować konkurencję. Tym asem z rękawa jest gra akcji ARCHANIOŁ (ARCHANGEL). Ma ona łączyć w sobie ponurą i emocjonującą historię, a także elementy RPG oraz walki. Jej akcja będzie rozgrywała się w trzech różnych epokach, pełnych elementów zarówno sf, jak i fantasy oraz horroru. Czy będzie to dobry produkt? Tego nie wiemy, ale jedno jest pewne: gra będzie straaasznaaa!



Trade Empires

Jak zdobyć mnóstwo pieniędzy? Można zrobić supergrę (a potem jej kolejne części), wygrać na loterii czy bogato wyjść za mąż. Można też... zająć się handlem w TRADE EMPIRES. W tej nowej grze twórców sławnej serii ekonomicznej IMPERIALISM będziesz bowiem mógł pobawić się w kupca. I to handlowca pełną gębą. Poprowadzisz bowiem interesy m.in. w starożytnych Chinach, środkowej Azji, północnej Afryce i w Europie. **Początki budowania twojego imperium nie będą jednak łatwe. Zaczniesz z jednym podwładnym na osiołku i w ciągu historii rozgrywającej się przez 4 tysiące lat będziesz mozolnie dochodził do bogactwa.** Swoje umiejętności wypróbujesz w scenariuszach w Średniowieczu, w Królestwie Egiptu czy w czasach Rewolucji Przemysłowej. Najbardziej jednak oryginalną rzeczą jest to, że w TRADE EMPIRES, zupełnie inaczej niż w tego typu produkcjach, dużej roli nie odegrają wojny czy tzw. dyplomacja. Łorany! To bez tego też można wygrywać?!





Herdy Gerdy



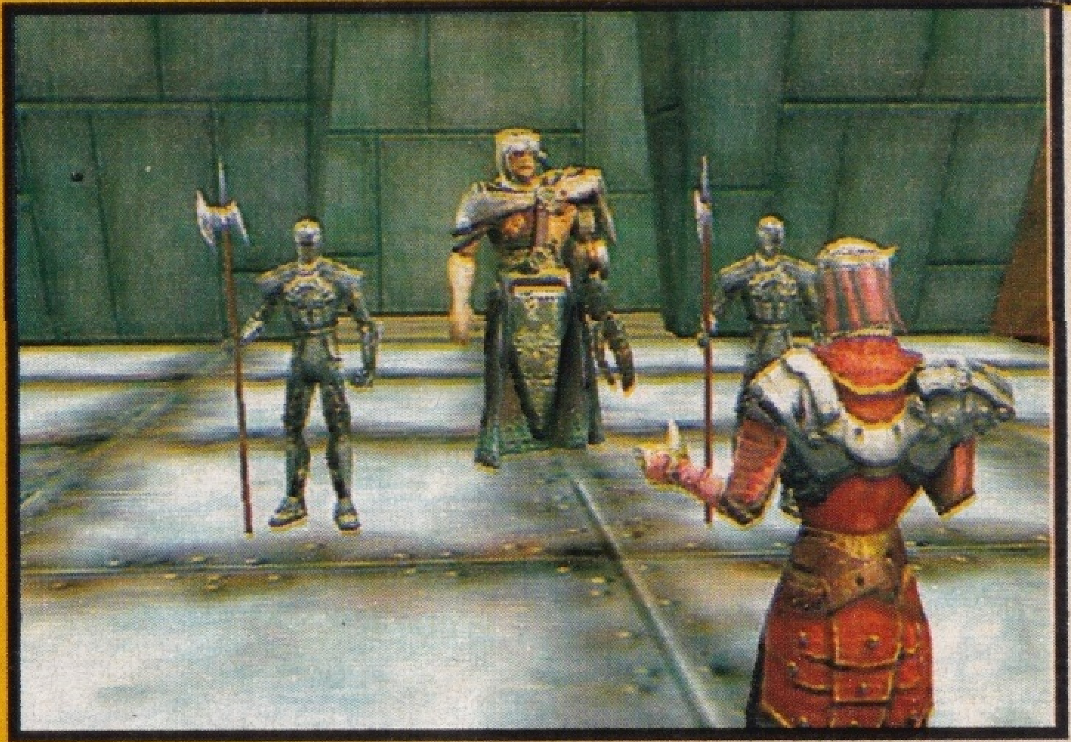
Czy jest postać, która może zastąpić niezmiernie popularną Larę? To pytanie zapewne nie raz zadawali sobie ojcowie panny Croft, firma Core Design. Wiadomo przecież nie od dziś, że kariera nadobnej Lary nie jest wieczna. Trzeba więc znaleźć jej następcę. I tak pojawił się Pasterz Gerdy (a właściwie zrobi to na jesieni). **Wszystko wskazuje na to, że ten bohater HERDY GERDY, nowej gry Core Design na Playstation 2, zostanie nową Larą...** Ma bowiem wszystko, czego potrzeba gwieździe. Po pierwsze, mieszka w ciekawym miejscu i ma interesującą pracę. Nie, nie jest archeologiem, ale pasterzem na magicznie stworzonej wyspie, na której szczególnym szacunkiem obdarzono przedstawicieli jego zawodu. Co więcej, ten, kto wygrywa rozgrywające się co cztery lata zawody pasterskie, zostaje prezydentem wyspy. Gerdy pochodzi też z niezłej rodziny (zupełnie jak panna Croft), a jego ojciec to najlepszy pasterz w okolicy. Niestety, ostatnio ktoś rzucił na niego czar i drogi tatuś zapadł w wieczny sen. Dlatego Gerdy musi wygrać konkurs i dowiedzieć się, kto chciał wyeliminować z gry jego ojca. Przy takiej fabule możesz spodziewać się jednego – mnóstwa zagadek (jak to zwykle w przygodówkach bywa). Gerdy będzie musiał się wyszkolić w różnych umiejętnościach pasterskich. **Nie będzie to łatwe, bo chociaż wyspę zamieszkuje ponad 200 różnych typów stworków, to tylko 12 z nich będzie chciało współpracować z dzielnym młodzieńcem. Do każdego zwierzątka trzeba także odpowiednio podejść.** Oj, biedny Gerdy na pewno nieźle się nagimnastykuje. Lara niewątpliwie zrobiłaby to na swój sposób. Rach, ciach, kilka skoków, przewrotek i gotowe! Zresztą na sam widok pięknej panny Croft wszystkie zwierzęta spełniłyby na pewno każde jej życzenie.



Ultima, Ultima i po Ultimie

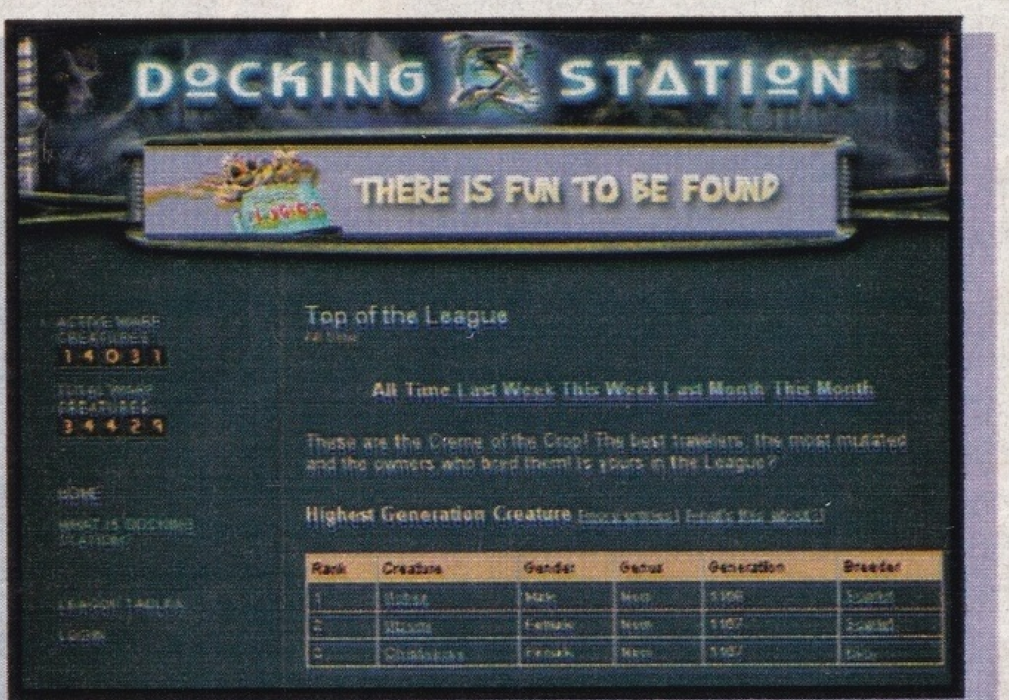


Na jednej z naszych płyt zamieściliśmy film reklamujący grę ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN, zwaną też ULTIMĄ ONLINE 2. Trzeba przyznać, że ta kontynuacja sławnej ULTIMY ONLINE, czyli pierwszej zrobionej z wielkim rozmachem gry sieciowej, prezentowała się doskonale. Przynajmniej na filmiku. Aż trudno było jednak uwierzyć, że taki hit może rzeczywiście powstać. Prawda okazała się smutna. Właśnie oficjalnie odwołano prace nad tą grą. Jako przyczynę podano konieczność skoncentrowania się na ulepszaniu pierwszej UO, w którą na świecie bawi się około 230 tysięcy osób. Na otarcie łez gracze dostaną ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN. Ładne pocieszenie, skoro będzie to po prostu poprawiona wersja pierwszej części, do której zostaną dodane nowe obszary oraz potworki. Kolejny raz sprawdza się powiedzenie: już był w ogródku, już witał się z gąską...



Miłośnicy Creatures łączcie się!

Posiadanie żywego zwierzątka, np. pieska, wiąże się z wieloma wyrzeczeniami. Trzeba z nim chodzić na spacery o piątej rano, świątek i piątek, w wichurę i w czasie oberwania chmury. A przecież można sobie sprawić wirtualnego pupila. Jego zalety świetnie znają wszyscy miłośnicy bardzo dobrej gry CREATURES. Uczestniczysz w niej w swego rodzaju eksperymencie naukowym, w którym towarzyszysz swojemu milusińskiemu od chwili jego narodzin aż do śmierci, ucząc go, jak sobie radzić w życiu. Swojemu podopiecznemu, zwanemu Nornem, nie możesz jednak niczego narzucić. Ty masz mu tylko pomagać! Jeżeli jednak zdecydujesz się na wybranie mu partnera czy partnerki, to być może stworzysz nowy podgatunek Nornów, którym później będziesz mógł pochwalić się znajomym. Teraz staje się to jeszcze łatwiejsze, bo właśnie wydano CREATURES DOCKING STATION. Jest to bezpłatna gra sieciowa, dostępna na stronie **http://ds.creatures.net.** Dzięki niej otrzymujesz świat składający się z czterech części. Jest tutaj wszystko to, co może uszczęśliwić twojego Norna: jedzenie, zabawki, inni koledzy. W czasie gry możesz też porozumiewać się z pozostałymi właścicielami stworków. Warto postawić w swoim świecie specjalne portale, przez które do twojej rozgrywki będą dostawać się zwierzątka innych graczy. Nastronie znajdują się także statystki wszystkich Nornów, które przez nią przewędrowały. Chcesz się dowiedzieć, kto jest najstarszym Nornem? A może ciekawi cię, jakie jest najpopularniejsze imię nadawane tym stworkom? Ciekawość to pierwszy stopień do piekła, ale też (czasami) do doskonałej zabawy!





Powrót Robin Hooda



Najsłynniejszy filantrop w historii powraca! Sporo już czasu minęło, od kiedy Robin Hood zabierał bogatym, a rozdawał biednym. **Dlatego też twórcy słynnego (i bardzo starego, bo aż z 1986 roku) przeboju DEFENDER OF THE CROWN postanowili obsadzić go w nowej grze, jednocześnie wykorzystując pomysły ze swojego poprzedniego dzieła.** Dzięki temu w ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN będziesz mógł wcielić się w rolę sławnego banity, który musi uratować Anglię przed chciwym księciem Janem. Wykonanie tego zadania będzie wymagało wykazania się w wielu konkurencjach, takich jak walki na miecze, pojedynki, zmagania w czasie turniejów rycerskich, strzelanie z łuku (a jakże!), zasadzki na bogaczy przewożących swój majątek czy obrona oblężonego zamku. Nie zabraknie także uwalniania nadobnych niewiast! **Do tego zostaną dodane elementy strategiczne, przygodówkowe i RPG.** Oby tylko zafascynowani nową wersją DEFENDER OF THE CROWN nie postanowili pójść w ślady dzielnego Robin Hooda. Oj, panie Gates, może czas już wynająć nowych ochroniarzy?

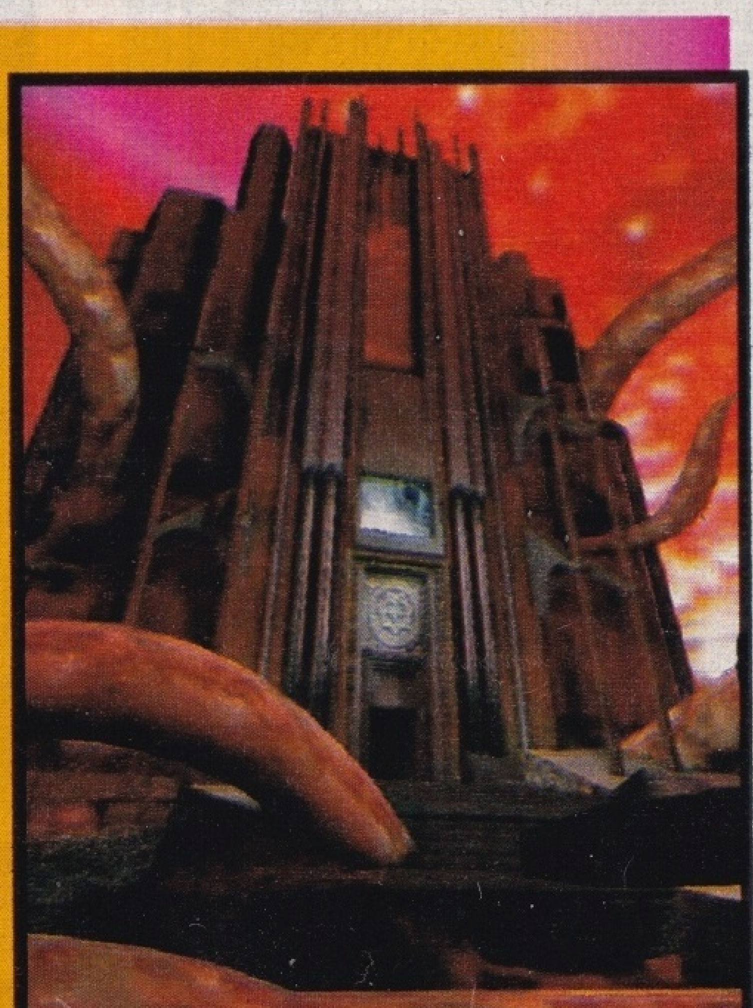




Psychotoxic



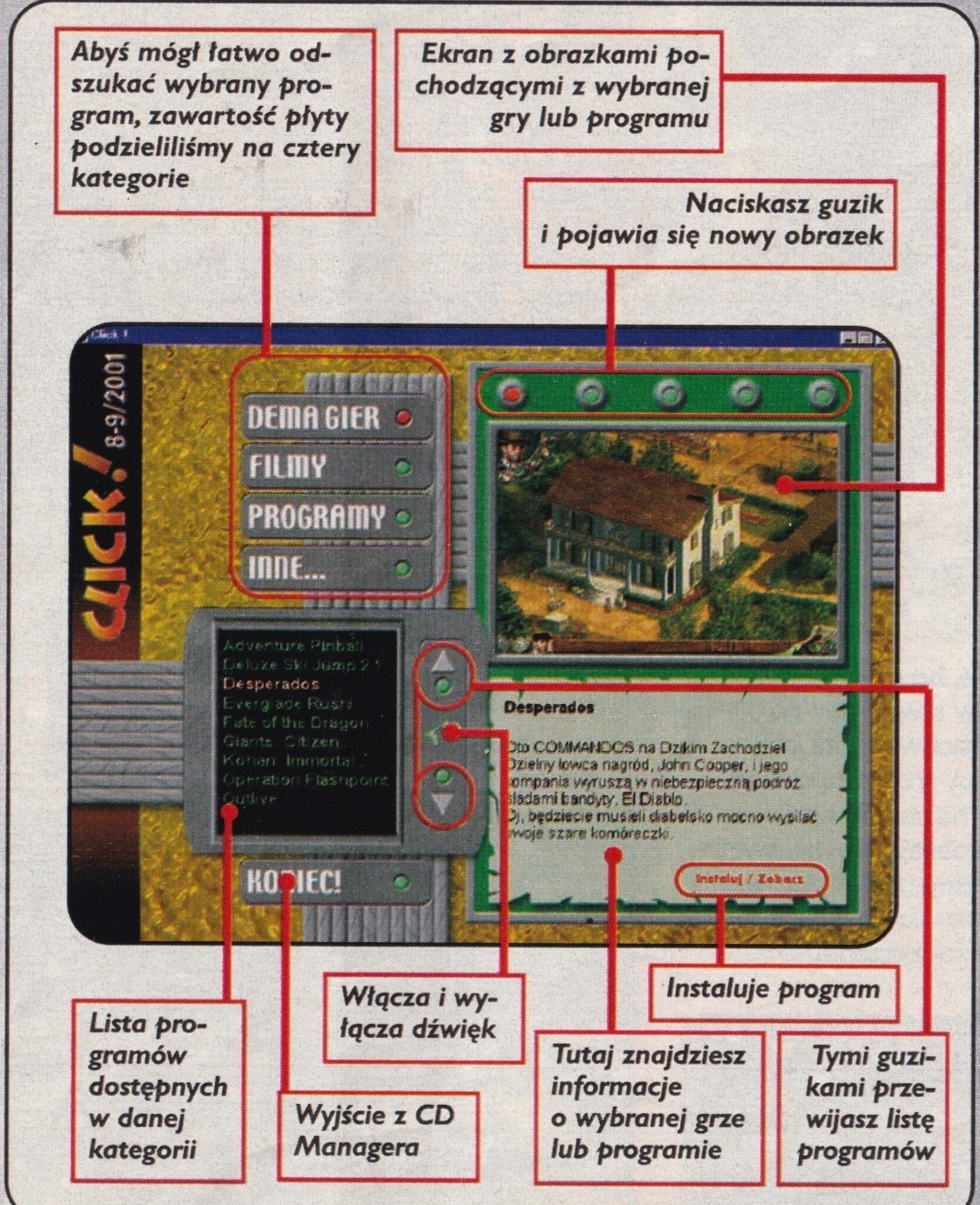
Skończyło się oczekiwanie na nowy wiek, zapomniano o towarzyszących mu straszliwych wizjach. Jakoś prawie bezboleśnie udało się wejść w kolejne tysiąclecie. Jednak nie można stracić czujności! Jeźdźcy Apokalipsy nie śpią... Co więcej, tych czterech przerażających panów pojawi się w Nowym Jorku w grze akcji PSYCHOTOXIC. Zajmą się robieniem tego, co najlepiej potrafią, czyli zasianiem zamętu, zarazy i śmierci. Ich niszczycielskie zapędy może powstrzymać tylko jedna istota, anioł (a raczej anielica), który ma chronić ludzkość (może tak przed nią samą?). O ile sam pomysł nie wydaje się oryginalny (w końcu twórcy gier zesłali już na Ziemię małe stadko aniołków), to jego wykonanie może przypaść do gustu zwłaszcza miłośnikom wyszukanych scenerii. Niektóre z 20 poziomów będą się bowiem rozgrywały w umysłach bohaterów. Oby tylko nie okazało się tam baaardzo pusto...



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



Nasze CD-MENU



POZA TYM NA PŁYCIE:

■ **Film – Redakcja w akcji**
Unikalny w swej unikalności, genialny i rewelacyjny, najwspanialszy. Film o życiu redakcji CLICKA! W tysiącach maili i listów upominaliście się o nasze zdjęcia, domagaliście się też udostępnienia pomieszczeń redakcyjnych zjeżdżającym do Warszawy wycieczkom. Pragnęliście zobaczyć, jak wygląda praca nad kolejnym numerem. Teraz jest to możliwe! Obraz, który znajdziecie na płycie, odsłoni wam oblicza osób pracujących w redakcji na stałe, ich ulubione zajęcia, a nawet... kondycję fizyczną! Okazało się bowiem, że niejaki Wielki Brat odwiedził CLICKA! wraz ze swą ulubioną tajną kamerą i sfilmował nas w najbardziej nieoczekiwanych momentach życia redakcyjnego. Życzymy miłego oglądania!

■ **Programy – Dreamweaver 4, eJay MP3 Station Plus**
W kilku poprzednich numerach CLICKA! opublikowaliśmy kurs tworzenia stron WWW. Teraz na naszej płycie CD znajdziecie jeden z najlepszych programów wspomagających ów żmudny proces. Dreamweaver 4 nie tylko ułatwi wam pracę, ale i zautomatyzuje wiele czynności, z którymi do tej pory musieliście się męczyć ręcznie.
eJay MP3 Station Plus z kolei pozwoli wam stworzyć całkiem interesującą kompozycję. Kto wie, może zostaniecie nowym Darude?

■ **Patche – Half Life v. 1.1.0.6, Half Life: Counterstrike 1.1, Half Life: Opposing Force 1.1.0.6, Settlers 4 PL 1.06.815**
Gracze to bardzo niecierpliwa rasa ludzi. Domagają się wszystkiego tu i teraz, bo zaraz będzie za późno. Dlatego też wiele gier trafia do sklepów z błędami. Likwidują je patche, drobne programiki, które znajdziecie na naszej płytce. Dzięki nim zabawa stanie się mniej stresująca!

■ **Sterowniki – DirectX 8.0a PL, DirectX 8.0a ANG**
Microsoft opublikował już najnowszą, poprawioną wersję sterowników DirectX 8.0. Nie tylko działają one poprawnie ze starszymi wersjami systemu Windows, ale i wspomagają najnowsze programy. Już niedługo bez nich nie obejdzie się żadna gra!

ADVENTURE PINBALL

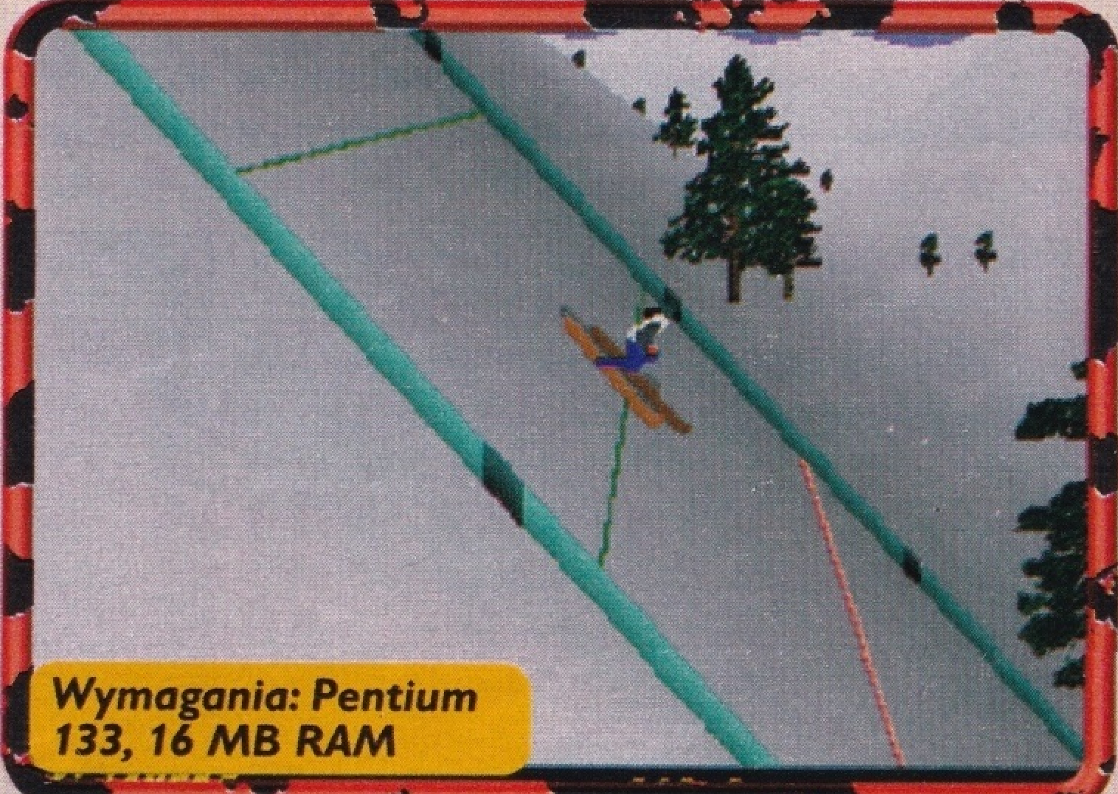
Trójwymiarowy fliper przygotowany w oparciu o silnik UNREAL TOURNAMENT. W demie dostępny jest jeden stół – Volcano Mountain – na którym musisz uratować wioskę przed zagrażającym jej wulkanem. Postaraj się trafić kulką we wszystkie cztery rampy, a potem zniszczyć trzy kryształy blokujące drogę do potężnego kamienia. Znajdziesz je w tajnej komnacie, do której droga wiedzie pod kratami.



Wymagania: Pentium II 266, 32 MB RAM

Klawiszologia:
Esc – rozpoczęcie gry
Enter – wybór stołu
W dół – wystrzelenie kulki
Z – lewa łapka
/ – prawa łapka

DELUXE SKI JUMP 2.1



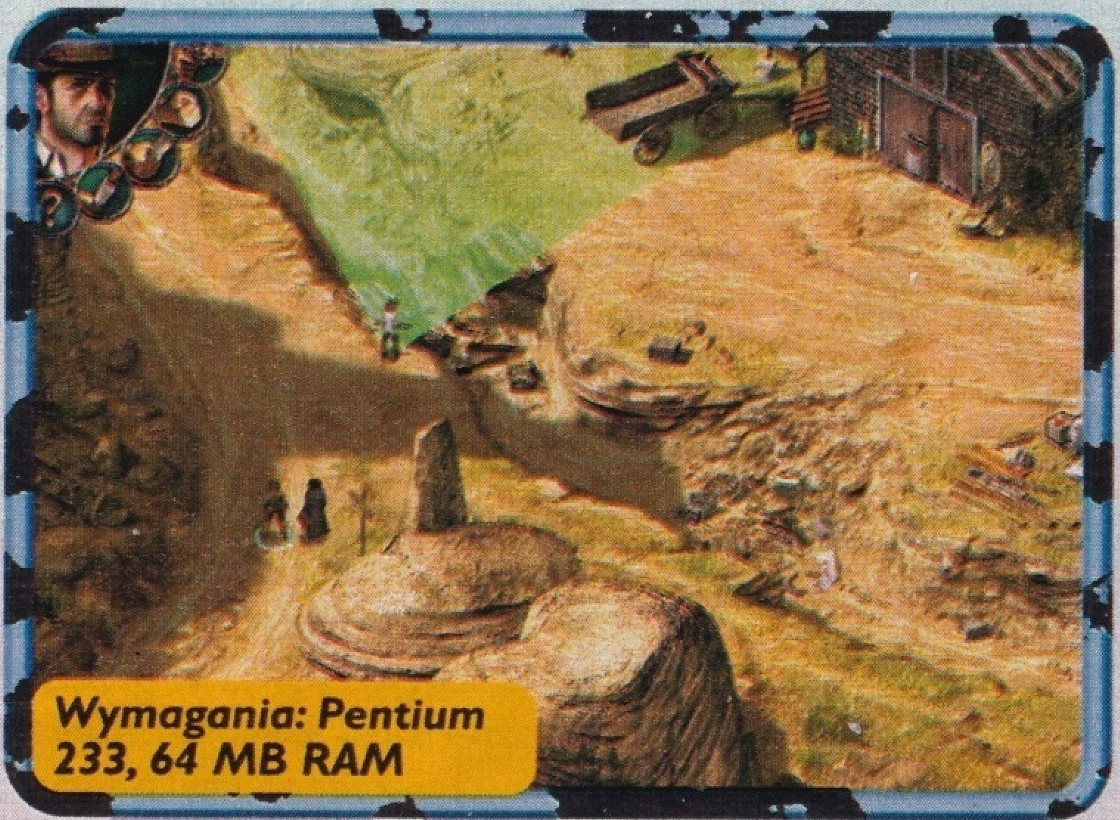
Wymagania: Pentium 133, 16 MB RAM

Klawiszologia:
Lewy klawisz myszy – odbicie się z belki
Oba klawisze myszy – odbicie się z progu
Mysz lewo-prawo – sterowanie pozycją skoczka podczas lotu
Lewy klawisz myszy – lądowanie telemarkiem
Oba klawisze myszy – lądowanie na obie nogi

Największy przebój tej zimy ma niewielkie wymagania sprzętowe i archaiczną grafikę. Jeżeli jednak chcesz sprawdzić się w roli następcy Adama Małysza i pofruwać dalej niż nielot kiwi (to taki ptak), to znalazłeś właściwy program. W wersji niezarejestrowanej czynne są tylko 4 skocznie. Na największej z nich, leżącej w samym sercu Białorusi, polecisz ponad 220 metrów! UWAGA! Gra w polskiej wersji językowej!

DESPERADOS

COMMANDOS na westernową modę. Dzielny kowboj John Cooper wraz z garstką przyjaciół wyrusza śladem bandyty zwącego się El Diablo. Ty zaś pomożesz mu przebrnąć przez jeden, niezbyt skomplikowany etap. Uważaj jednak na swoich towarzyszy. Nie noszą kamizelek kuloodpornych (bo wtedy jeszcze ich nie wynaleziono) i w związku z tym nie są odporni na kule! Biedaki... Może by tak wysłać im w przeszłość jakiś czołg?

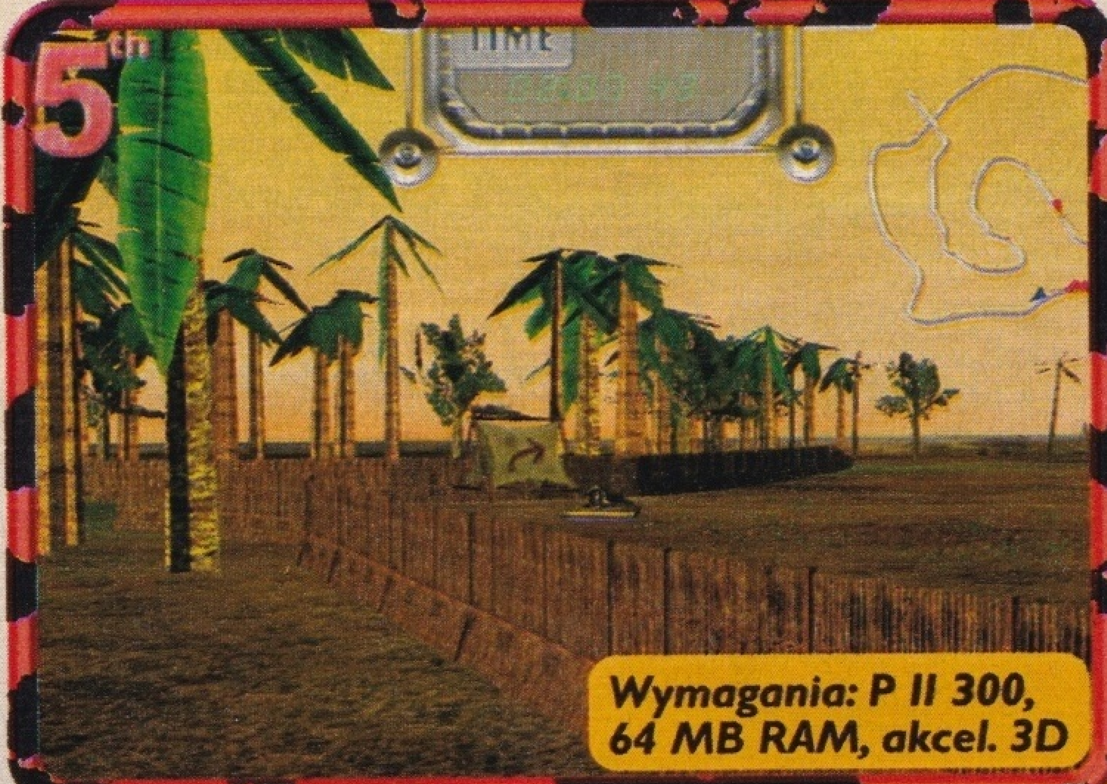


Wymagania: Pentium 233, 64 MB RAM

Klawiszologia:
Esc – menu wewnętrzne gry
Lewy klawisz myszy – marsz bądź użycie przedmiotu
Menu w lewej, górnej części ekranu – wybór broni
Zdjęcia postaci – przełączanie się pomiędzy bohaterami gry

EVERGLADE RUSH

Ten szalony wyścig poduszkowców okraszony heavy-metalową muzyką spodoba się tym spośród graczy, którzy nie gonią za realizmem, a za świetną zabawą. Co prawda w wersji demonstracyjnej dostępna jest tylko jedna trasa wiodąca przez należącą do francuskiej Polinezji wyspę Fangateau, ale i tak na brak atrakcji narzekać nie można. Uważaj, by podczas wyboru trasy nie zmienić ustawień wyścigu (klawisze góra/dół)!



Wymagania: P II 300, 64 MB RAM, akcel. 3D

Klawiszologia:
Kursory – kierowanie poduszkowcem
Spacja – turbodoładowanie
S, N, R – sterowanie kamerą
F1 – widok z kabiny
F2-F4 – widok zza pojazdu
F9 – wyłączenie tekstur

KOHAN

Strategia w klimatach fantasy. Jeśli lubisz biegać po lasach i gromić Złe potwory w ilościach większych niż najwyższa nagroda przyznana uczestnikom teleturnieju Milionerzy, to szykuje się program w sam raz dla ciebie. Demo pozwala zapoznać się z Kohanem, i to zarówno miłośnikom gry w Sieci, jak i tym, którzy o niej nie marzą. Co więcej, gra spodoba się nawet tym, którzy uważają STARCRAFTA za grę zręcznościową!



Wymagania: Pentium 233, 64 MB RAM

Klawiszologia:
Mysz – sterowanie jednostkami
A – atak
G – obrona
M – ruch
B – budowanie
Q, W, E, R – zmiana formacji

FATE OF THE DRAGON



Wymagania: P 166, 32 MB RAM, akcel. 3D

Nowa gwiazda gatunku RTS przeniesie cię do Chin. Władcy trzech prowincji stanęli właśnie do walki o schedę po cesarzu. W demie znajduje się kilka ciekawych misji przeznaczonych dla trybu multiplayer. Nie zabraknie też prostego tutoriala i misji dla pojedynczego gracza. Zwróć szczególną uwagę na piękną grafikę wiernie odwzorowującą takie szczegóły jak tradycyjna chińska architektura.

Klawiszologia:
Esc – menu opcji
Lewy klawisz myszy – przewijanie mapy, zaznaczanie jednostek
Prawy klawisz myszy – poruszanie się po planszy
F1 – pomoc
F2 – zapis gry
F3 – odczyt gry

OPERATION FLASHPOINT



Wymagania: Pentium II 350, 64 MB RAM

Klawiszologia:
W,S, A, D – poruszanie się
E – bieg
Q, Z – komenda padnij!
M – mapa
+/- – zbliżanie widoku i oddalanie
Mysz – rozglądanie się
Lewy klawisz myszy – strzelanie, używanie przedmiotów

Pod tym długim tytułem kryje się gra pochodząca z państwa, w którym od Honzików, Kareli i Jižików aż się roi. Czesi proponują ci przenosiny do roku 1985, kiedy to dochodzi do walk pomiędzy NATO a buntownikami, którym nie podobają się rządy Michaiła Gorbaczowa. Wśród specjalistów od delikatnej roboty znajdziesz się oczywiście i ty. Swoją wyższość będziesz mógł udowodnić na trójwymiarowym polu walki!

GIANTS

Jedna z najwyżej ocenianych gier, jakie zostały wydane w ostatnich miesiącach. Stanowi połączenie trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego z grą RPG i strzelaniną w stylu popularnego TOMB RAIDER. W demie wcielisz się w postać pięknej kusicielki rasy Sea Reapers. Grafika i animacje są śliczne, a humor to po prostu potęga! Mel Brooks by się gry nie powstydził! Szkoda tylko, że demo jest po angielsku.

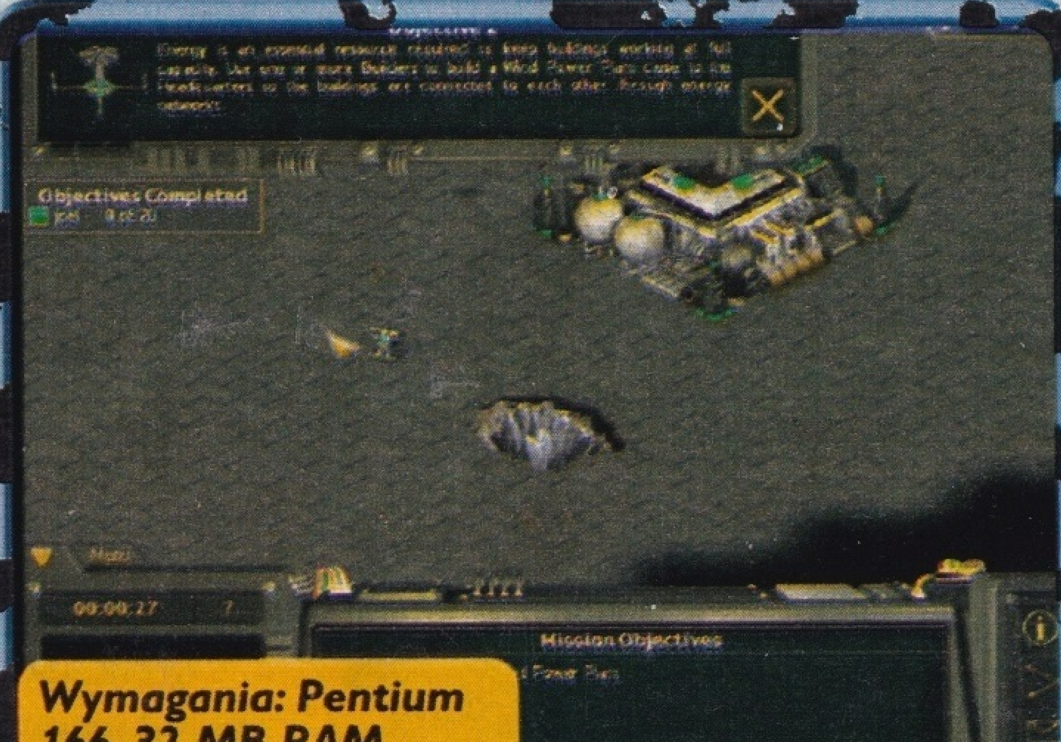


Wymagania: P II 350, 64 MB RAM, akcel. 3D

Klawiszologia:
Mysz – rozglądanie się
A,W,D,S – bieg w dowolnym kierunku
Lewy klawisz myszy – strzał
C – mapa
L – atak
R – włączenie widoku FPP
Alt – podskok
E – celowanie

OUTLIVE

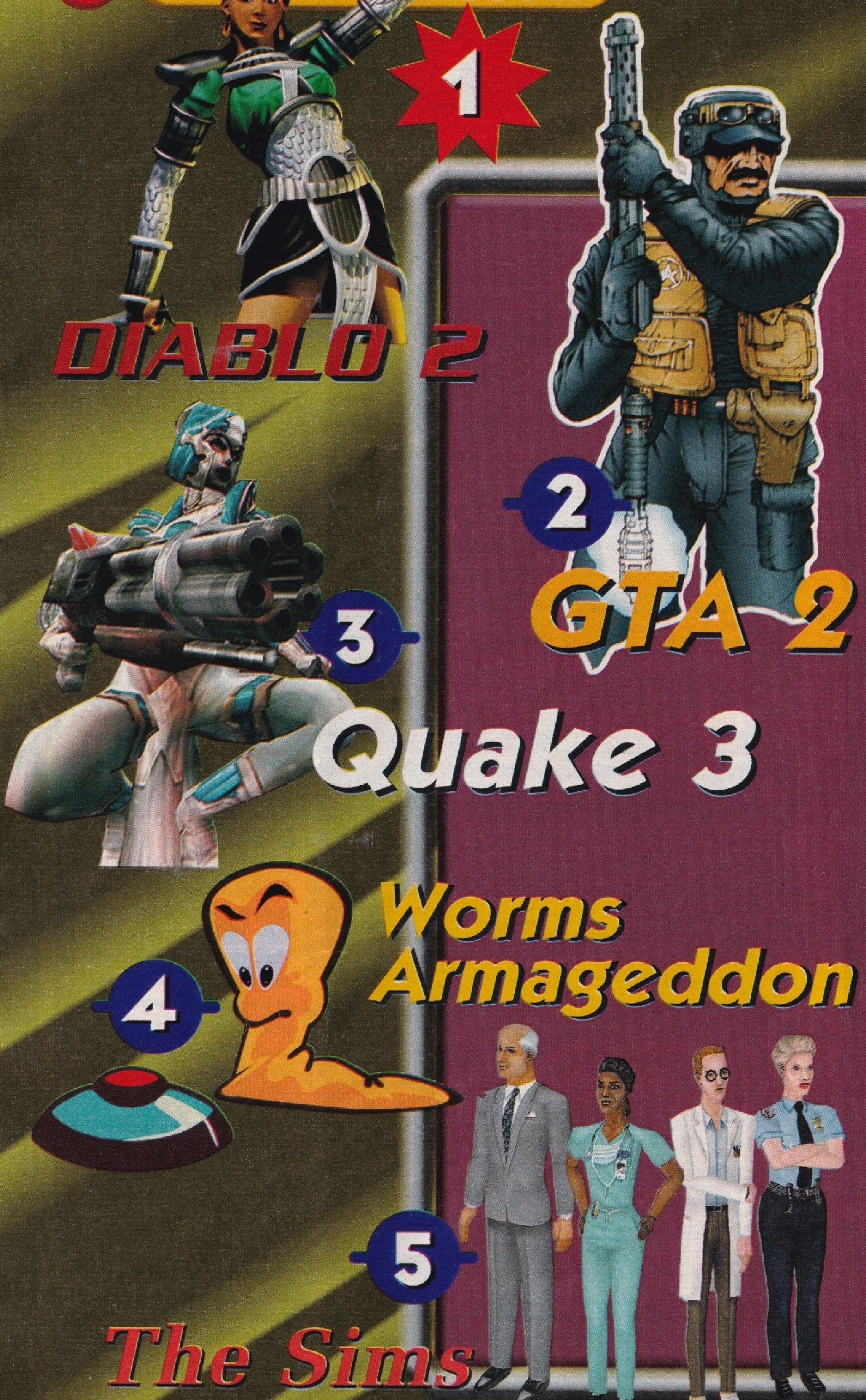
Ten brazylijski RTS nie odbiega zbytnio od standardów wyznaczonych przez słynnego STARCRAFTA. Są więc tutaj fabryki produkujące roboty, samoloty i czołgi, są starcia przy akompaniamencie wybuchających bomb, no i największa zaleta gry – olbrzymie drzewo technologii. Dzięki OUTLIVE wszyscy miłośnicy strategii czasu rzeczywistego powinni poczuć się bardzo szczęśliwymi i dopieszczonymi graczami komputerowymi.



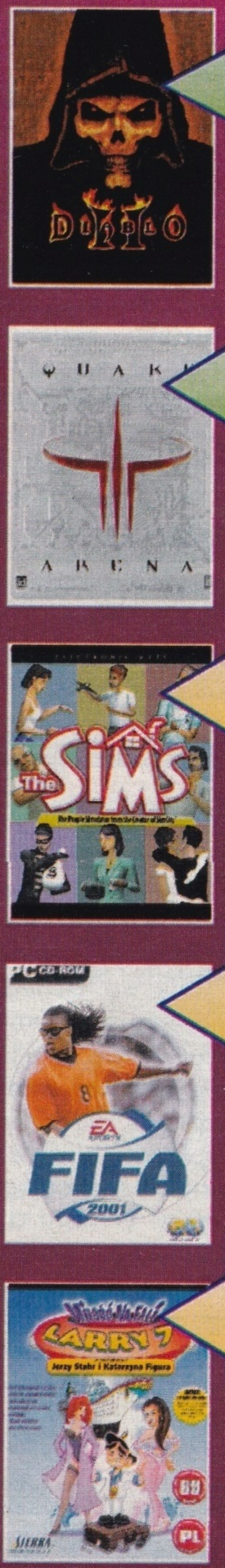
Wymagania: Pentium 166, 32 MB RAM

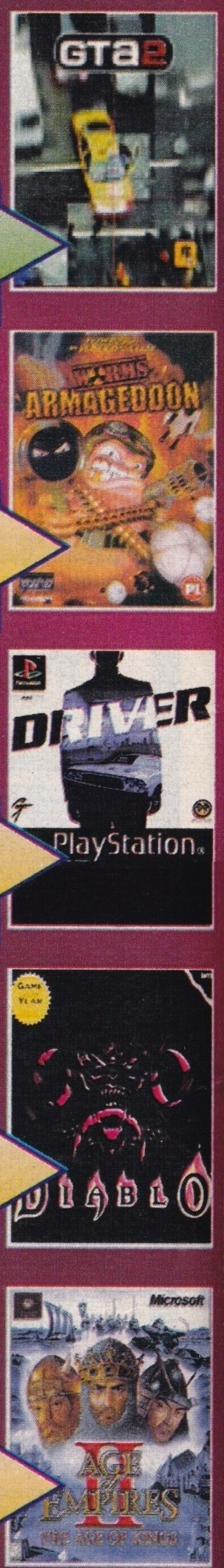
Klawiszologia:
Mysz – sterowanie grą
F2 – zapis gry
F3 – odczyt gry
Spacja – pauza
Esc – wyjście z gry

LISTA PRZEBOJÓW



Wasze TOP





1. **Diablo 2** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC (5)
   Diablo przyznał, że spadek z pierwszego miejsca był tylko wypadkiem przy pracy...
2. **Grand Theft Auto 2** — TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX (3)
   Kariera kierowcy jest dziś obiektem marzeń wielu młodych ludzi. Gra rusza więc do góry
3. **Quake 3** — ID SOFTWARE / LEM – PC, N64 (18)
   Pojawienie się dodatku do tej gry miało niewątpliwy wpływ na wzrost jej popularności
4. **Worms Armageddon** — MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC (2)
   Robak stary, robak bez sił. Pora do łóżeczka, czas ustąpić miejsca młodszym robalom...
5. **The Sims** — MAXIS / EA / IM GROUP – PC (1)
   Małe ludziki szykują się na wielką Balangę i nie mają czasu na walkę o pierwsze miejsce
6. **Driver** — GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX (9)
   Kierowca wrócił do wysokiej formy i po raz kolejny awansował. Ale gdzie jest Driver 2?
7. **FIFA 2001** — EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2 (12)
   Polska liga gra już na całego, a Oli strzela dla reprezentacji bramki. Nastały dobre czasy!
8. **Diablo** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC (P)
   Biedny, stary Diablo. Gracze ciągle każą mu walczyć o miejsce w czołówce...
9. **Larry 7** — SIERRA / CD PROJEKT – PC (11)
   Larry? Laaary! Miejsce 9, teraz twoja kolej! Gdzie się włóczysz? Kogo znów podrywasz?
10. **Age of Empires 2** — MICROSOFT – PC (14)
    Miejsce w czołówce wcale nie dziwi... wszak ta gra stała się wzorem dla całej masy RTS-ów

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

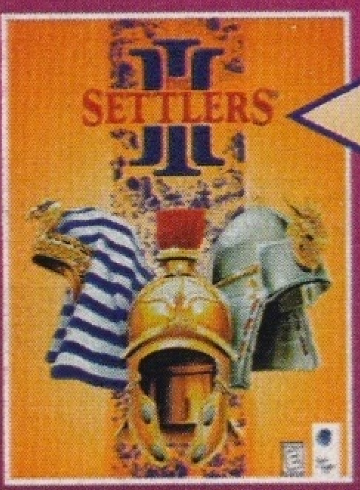
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę SETTLERS 4 ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

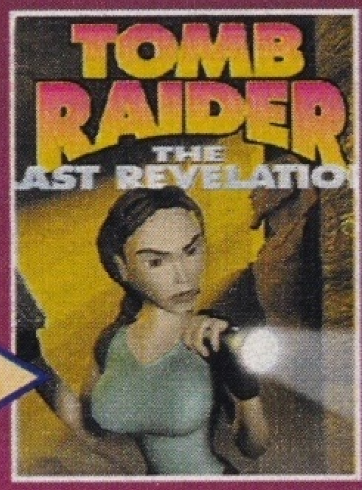
21. **Sydney 2000** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, N64, DC
22. **Tomb Raider 5** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
23. **Settlers 4** — BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
24. **Tony Hawk's Pro Skater 2** — ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC
25. **Starcraft** — BLIZZARD / CD PROJEKT – PC

P 20

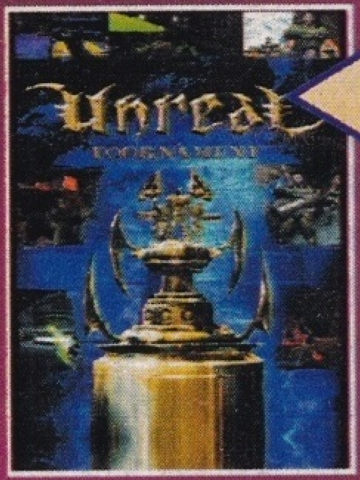
Notowania z ostatnich 2 tygodni



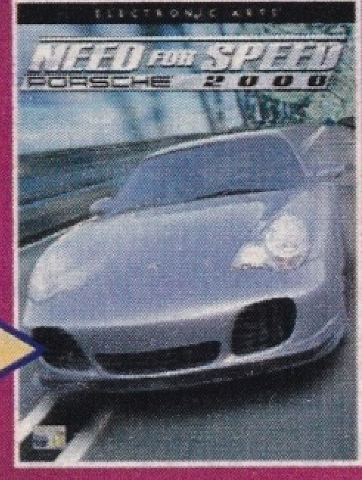
11 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
7
Malutkie ludziki powoli żegnają się z listą. Pa, pa, przyślijcie do nas Settlers 4!



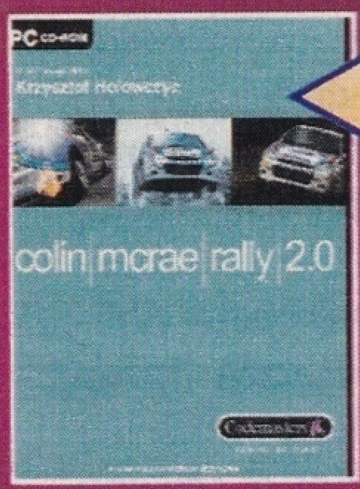
12 Tomb Raider 4
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
P
Szanowna pani archeolog dowiodła, że jest w wysokiej formie. Ale co z Tomb Raider 5?



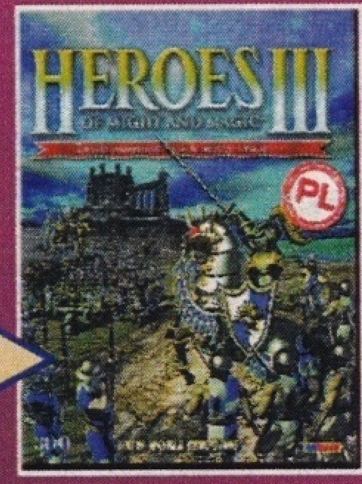
13 Unreal Tournament
GT INTERAC. / LEM – PC, MAC, DC
23
Quake 3 Arena w czołówce, Unreal Tournament w górę, czyżby powrót mody na FPP?



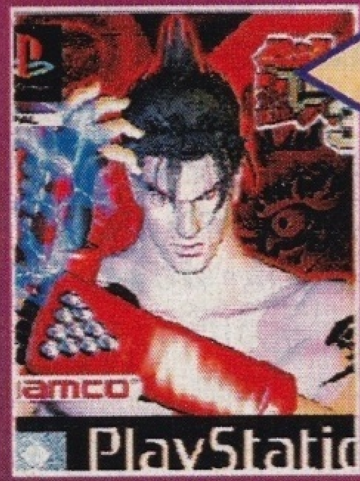
14 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP – PC, PSX
15
Koła zmienione, benzyna zatankowana, gaz do dechy – i już gnasz na pierwsze miejsce



15 Collin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD-PR. – PC, PSX
N
Wyścigowa wyścigówka wyścignęła wyścigówkę na wyścigach wyścigowych wyścigówek



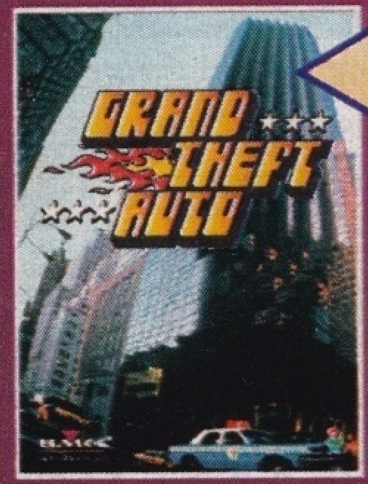
16 Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
6
Bohaterowie mocy i magii powoli tracą na sile. Czyżby emerytury nadszedł czas?



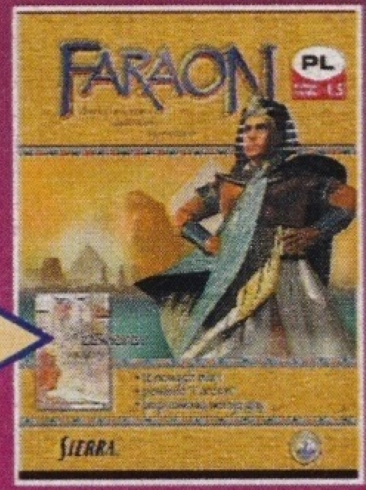
17 Tekken 3
NAMCO / SONY – PSX
17
Bić się czy nie bić, oto jest pytanie, tylko w Tekkena 3 granie odpowie na nie!



18 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
P
Czy ten pan z okładki gry wie, że zrobili mu zdjęcie? Wyszedł fajnie, ale w piłkę nie trafił



19 GTA
TAKE 2 / PLAY-IT! – PC, PSX
P
Skąd wśród graczy to zamiłowanie do złodziejskiego fachu? Przecież to niemoralne!



20 Faraon
SIERRA / PLAY IT – PC
16
Nil wylał i Faraon się utopił. Już wkrótce nowy władca – Zeus – zajmie jego miejsce

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

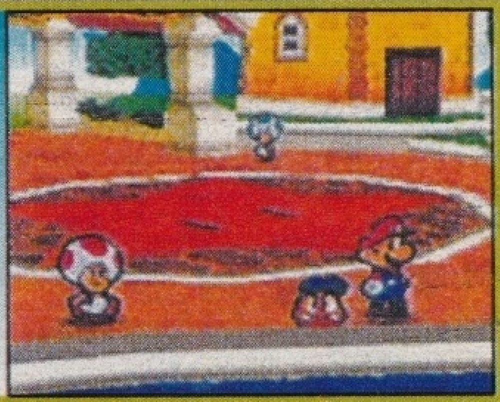
- **26** C&C: Red Alert 2 – WESTWOOD / IM GROUP – PC
- **27** Wrota Baldura 2 – INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX
- **28** Sim City 3000 – MAXIS / EA / IM GROUP – PC,
- **29** Half Life – SIERRA / PLAY IT – PC
- **30** Quake 2 – ID SOFTWARE / LEM – PC

PRZEBOJE ZE ŚWIATA

HOT – USA

Paper Mario
NINTENDO – N64

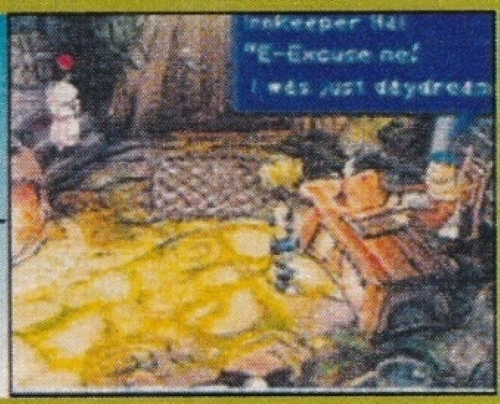
No, tak. W sumie nie ma się co dziwić. Przecież to jeden z najlepszych tytułów ostatnich miesięcy na tę konsolę. Szkoda, że u nas tak trudno go dostać



HOT – UK

Final Fantasy IX
SQUARESOFT/INFOGAMES – PS

Miłośnicy tego tytułu zacierają ręce. Wspaniała fabuła, piękna grafika, przesympatyczne postacie. Godne pożegnanie serii z konsolą PSX. Następne będą już na PS2



HOT – Japan

Onimusha Warlords
CAPCOM – PS2

Fabuła tego przeboju rozgrywa się w średniowiecznej Japonii, nic więc dziwnego, że właśnie w tym kraju święci triumfy. Oczywiście Dobro, jak zwykle, walczy ze Złem

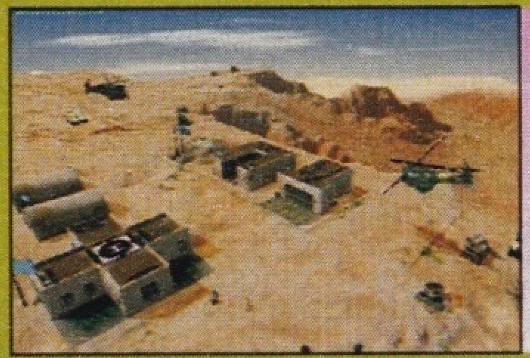


CO SIĘ DZIEJE Z...



Gran Turismo 3 A-spec
POLYPHONY / SONY – PS2

Jedzie, jedzie i... już prawie dojechał. Wszystko jednak wskazuje na to, że najsłynniejsza wyścigówka na PSX bardzo udanie zadebiutuje na nowej konsoli Sony



Peacemakers
UBI SOFT / LEM – PC

Już był ponoć tuż, tuż... Już sam pchał się w łapki graczy... I nagle jakoś się wycofał. Ponoć to i owo trzeba było doszlifować... A my czekamy...



Operation Flashpoint
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC

Zimna Wojna, potyczki z NATO, odwieczny konflikt Wschodu i Zachodu, Dobra i Zła, USA i ZSRR... Skąd my to znamy? Już niedługo nowa gra

HOT 5 – NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Tropico
TAKE 2 / PLAY IT – PC

Dawno, dawno temu, za górami, za morzami... Nie, to nie ta bajka. Jesteś przecież na Kubie i choć to daleko stąd, nie zawsze będzie bajkowo. Zresztą, sprawdź sam!



2 SW: Starfighter
ACTIVISION / LEM – PS2

Choć to kolejna odsłona serii Gwiezdnych Wojen, jest na co popatrzeć. Walka z Federacją da ci naprawdę wiele wrażeń



3 Adventure Pinball
ELECTRONIC ARTS / IM GROUP – PC

Pinball... Na silniku Unreala... Zdziwiłeś się, prawda? To naprawdę świetna zabawa i naprawdę warto ratować dinozaury!



4 Pokemon Srebrny i Złoty
NINTENDO / LUCAS TOYS – GBC

Pokemony, ukochane Pokemony... Na tę edycję gry czekałeś z wypiekami na twarzy już od dawna. Oto są!



5 Icewind Dale: Heart of Winter
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC

Choć zima już się skończyła, w twoje ręce trafia zimowy dodatek to tej wspaniałej gry. Aż ciarki chodzą po plecach



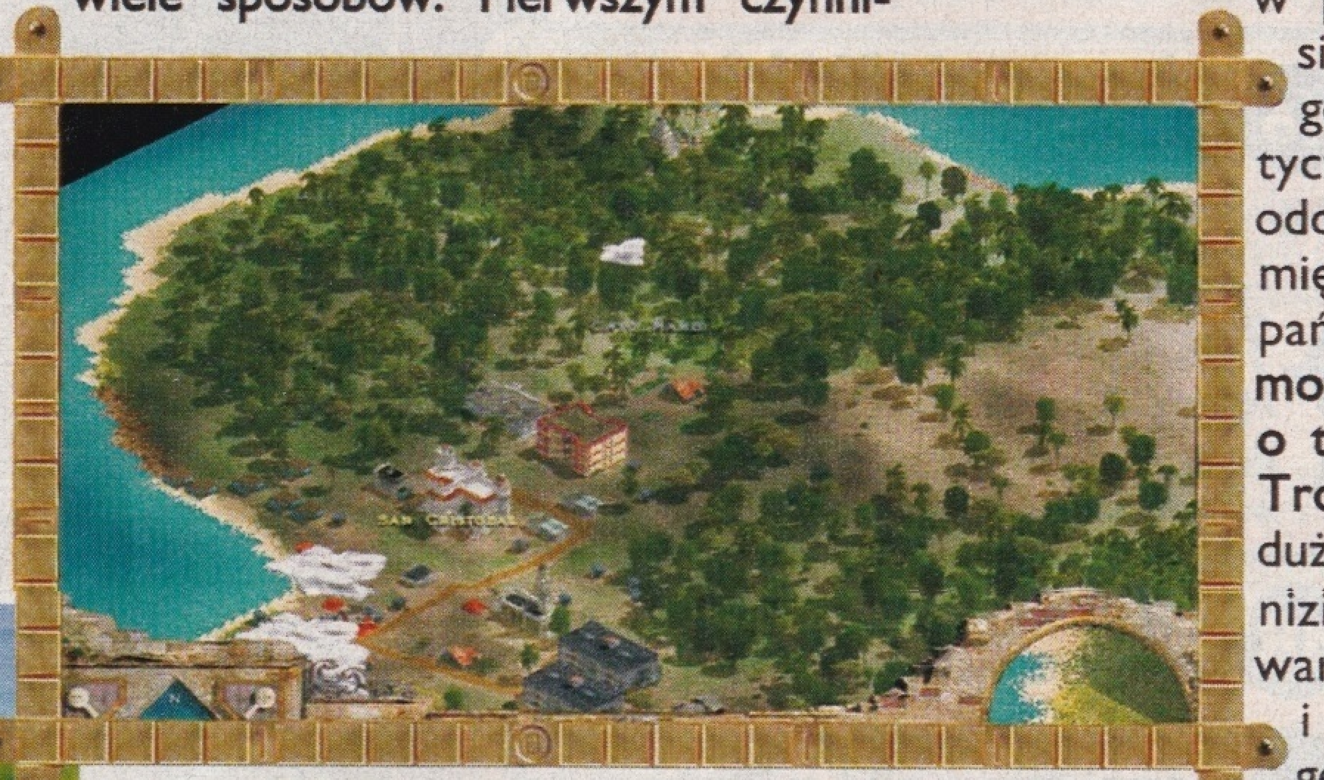


Gorąca wyspa czeka na prezydenta z prawdziwego zdarzenia. Czy zapewnisz mieszkańcom dobrobyt, czy też uznają cię za kolejną straszliwą pomyłkę historii i dopust boży?

Grając w TROPICO, trudno uniknąć porównania z wielkimi przebojami firmy Maxis z gatunku simów (SIM CITY i wiele innych). Ale TROPICO jest czymś więcej niż tylko symulacją budowy miasta. Z uwagi na ważną rolę, jaką odgrywa tutaj nastawienie ludności, można doszukiwać się podobieństw do takich programów jak THEME PARK czy ROLLERCOASTER TYCOON, gdzie zadowolenie klientów miało ogromny wpływ na powodzenie rozgrywki. Ale TROPICO jest czymś więcej niż simy i tycoony razem wzięte! Masz tu do czynienia z ekonomiczną symulacją polegającą na tym, że budujesz miejską infrastrukturę (domy, fabryki, hotele itp.) i decydujesz o jej rentowności (ustalanie pensji dla pracowników, cen wynajmu). **To pierwszy aspekt gry: zrównoważyć budżet i umiejętnie prowadzić finanse państwa. Do tego niełatwego zadania dochodzi jeszcze wiele możliwości symulacji społecznych.** Mieszkańcy TROPICO nie są bowiem anonimowymi pikselami poruszającymi się w losowy sposób na mapie. To ludzie z krwi i kości. Należą do partii politycznych i upominają się o swoje prawa. Każdy ma wyznaczoną pensję i mieszka w takich, a nie innych warunkach, z których jest zadowolony lub nie. Doprowadzenie do tego, aby społeczeństwo było zachwycone swym prezydentem, jest zadaniem niewdzięcznym i trudnym. Społeczeństwo ma raczej tendencje do narzekania, zasypywania cię prośbami, żądaniami, a nawet groźbami oraz wyrażania swego niezadowolenia. Ba, ludzie mieszkający na Tropico chcą mieć od czasu do czasu wolne wybory, musisz więc swą popularność potwierdzić w demokratycznym procesie.

Rozgrywkę możesz prowadzić na wiele sposobów. Pierwszym czynnikiem, który uwarunkuje przyszłe losy, zarówno Tropico, jak i jej prezydenta, jest wybór cech szefa państwa. Opcji tu mnóstwo, gdyż decydujesz zarówno o jego/swojej przeszłości (agent CIA lub KGB, przywódca ludowy, wykształcony absolwent najlepszych uczelni itp.), jak i o wadach (hazardzista, tchórz itp.) oraz zaletach (charyzmatyczny lider, nieprzekupny polityk itp.). Wybór tych opcji zadecyduje w dużej mierze o tym, jakie będzie twoje postępowanie w przyszłości, jak ułożą się stosunki z poszczególnymi frakcjami politycznymi. Będzie też oddziaływać na politykę międzynarodową twego państewka. **Następnie możesz zadecydować o tym, jak ma wyglądać Tropico.** Czy jest to duża wyspa, górzysta czy nizinna, czy ma dobre warunki dla rolnictwa i górnictwa, jaka jest gęstość zaludnienia itd. Później wyznaczasz czas trwania rządów i cele, które chcesz osiągnąć – może to być zabawa w sprawowanie władzy, zdobycie określonych funduszy czy np. uczynienie obywateli szczęśliwymi. **Od obranego celu zależy stopień trudności zabawy, ten zaś wpływa na końcowy wynik.**





Oto twoja wymarzona wyspa. Tutaj zdobędziesz sławę i bogactwo... być może

TROPICO jest grą o tyle trudną, że – podobnie jak MAJESTY – nie pozwala na ręczne sterowanie obywatelami. Możesz tylko tworzyć pewne sytuacje społeczno-ekonomiczne, mające zachęcić ich do określonych zachowań. Oczywiście można zastanawiać się, czy prezydent powinien decydować o płacach dla barmanów lub służby hotelowej, ale właśnie to pozwala ci oddziaływać na sektory gospodarki, które chcesz poprzeć. **Program firmy PopTop przeznaczony jest dla amatorów spokojnej, rozważnej zabawy, w której nie ma spektakularnych bitew, wybuchów i strzelanin.** Życie polityka tak naprawdę jest nudne, wyczerpujące, a o satysfakcję niezwykle trudno. Gra wymaga też uważnego zapoznania się ze wszystkimi opcjami, trudno więc wyobrazić sobie, aby mogła sprawić radość komuś, kto chce sobie godzinkę czy dwie „poklikać" na komputerze. Menu, mimo że skomplikowane, jest jednak wygodne w użyciu, a opcja ustawiania dowolnej prędkości upływu czasu (od pauzy po very fast) pozwala zastanowić się nad każdym ruchem.



Jeśli tylko na twojej wyspie starcza miejsca na pastwiska, to i krowy mogą się przydać

Drewno też może być towarem przynoszącym bogactwo

Kobiety generalnie służą do chowania dzieci, choć czasem przydają się i do innych celów

Praca farmera jest ciężka i słabo wynagradzana, ale dochodów z farm nie można lekceważyć





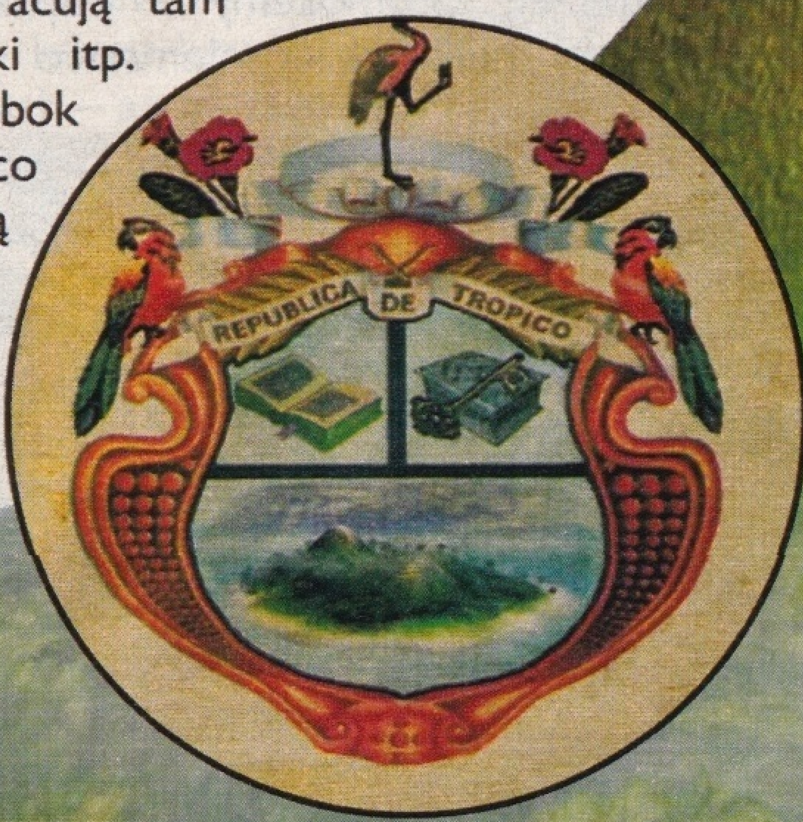
Hotel wśród palm i pani, która uprzyjemni pobyt na Tropico. Cóż więcej spokojny turysta może wymagać od życia? No, chyba tylko tego, żeby jeszcze pieniądze spadały mu z nieba prosto do kieszeni

Jeśli zaniedbasz budowę kościołów, to religijni fanatycy szybko dadzą ci odczuć swoje niezadowolenie

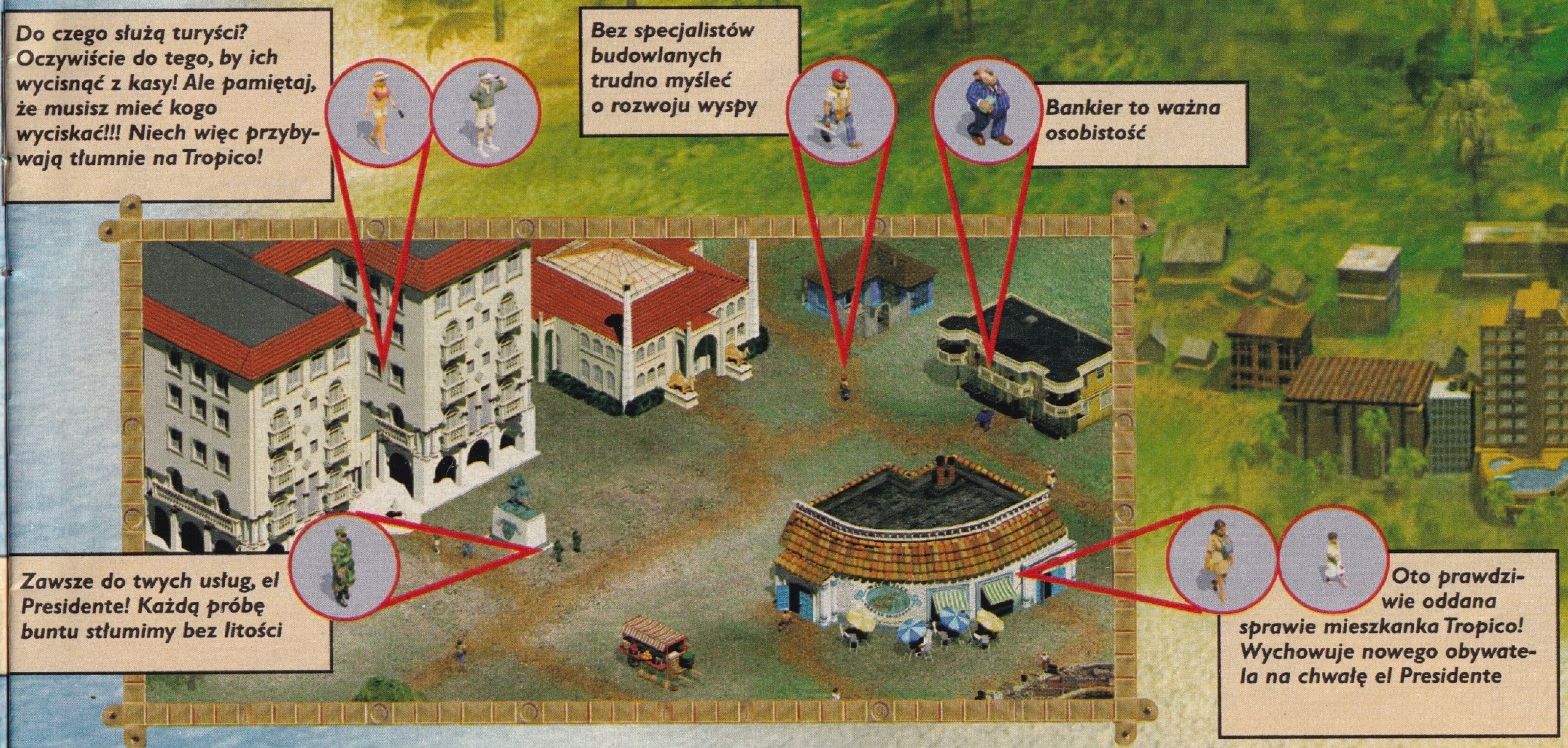
Przy tak dużym stopniu trudności programu trudno nie mieć żadnych zastrzeżeń. I tak robotnicy budowlani, którzy wznoszą gmachy o znaczeniu strategicznym, czasami wcale nie pojawiają się na placu budowy, mimo że są opłacani (jak w życiu?). To ogromny problem, gdyż taka sytuacja może zahamować rozwój twego państwa. Czasami też trudno doszukać się logiki w relacjach cenowych. Obywatele czasem nie korzystają z nowych apartamentowców, udostępnianych im za darmo, mimo że mieszkają w slumsach i nie są z tego zadowoleni. Za wolno zmienia się struktura zatrudnienia, mimo „pompowania" środków w określone sektory gospodarki. Zdziwienie budzi też to, że niektóre farmy nie przynoszą przychodu (nie wspominając o dochodzie!), chociaż pracują tam ludzie, rosną roślinki itp. A farmy położone obok i wyglądające łudząco podobnie dostarczają do budżetu kupę kasy.



Jeśli chodzi o oprawę multimedialną, to jest ona co najmniej satysfakcjonująca. **Szczegóły scenograficzne, budynki, postacie ludzi zostały przygotowane z dużym smakiem i dbałością o szczegóły.** Nie będziesz miał kłopotów z odróżnieniem, do czego służy dany budynek lub czym zajmuje się obywatel, na którego kliknąłeś myszką. Warto też zauważyć, że możesz przybliżać i oddalać obraz, co znacznie ułatwia zarządzanie. **Muzyka została idealnie dobrana do gry. Akcja toczy się w południowoamerykańskich tropikach, więc zabawę uprzyjemniają gorące latynoamerykańskie rytmy.**

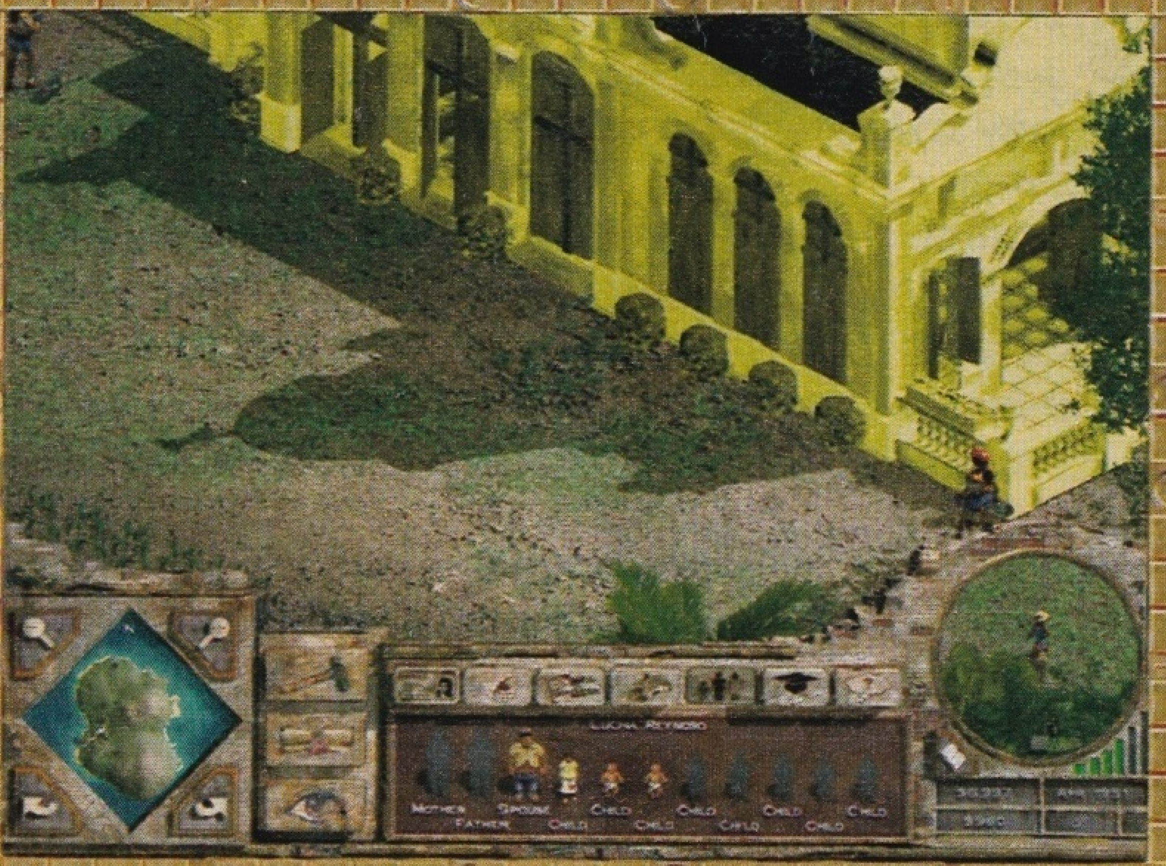


TROPICO gwarantuje dobrą zabawę. To propozycja nie tylko dla wymagających polityków, ale dla wszystkich, których kręcą gorące klimaty.





Ocienione alejki, ładne domy, baseny – na pewno turyści poczują się miło w takim otoczeniu



Trzeba przyznać, że monumentalne budowle w stylu klasycznym mogą się podobać nawet w tropikach

FRAGMENTY Z PAMIĘTNIKA PREZYDENTA

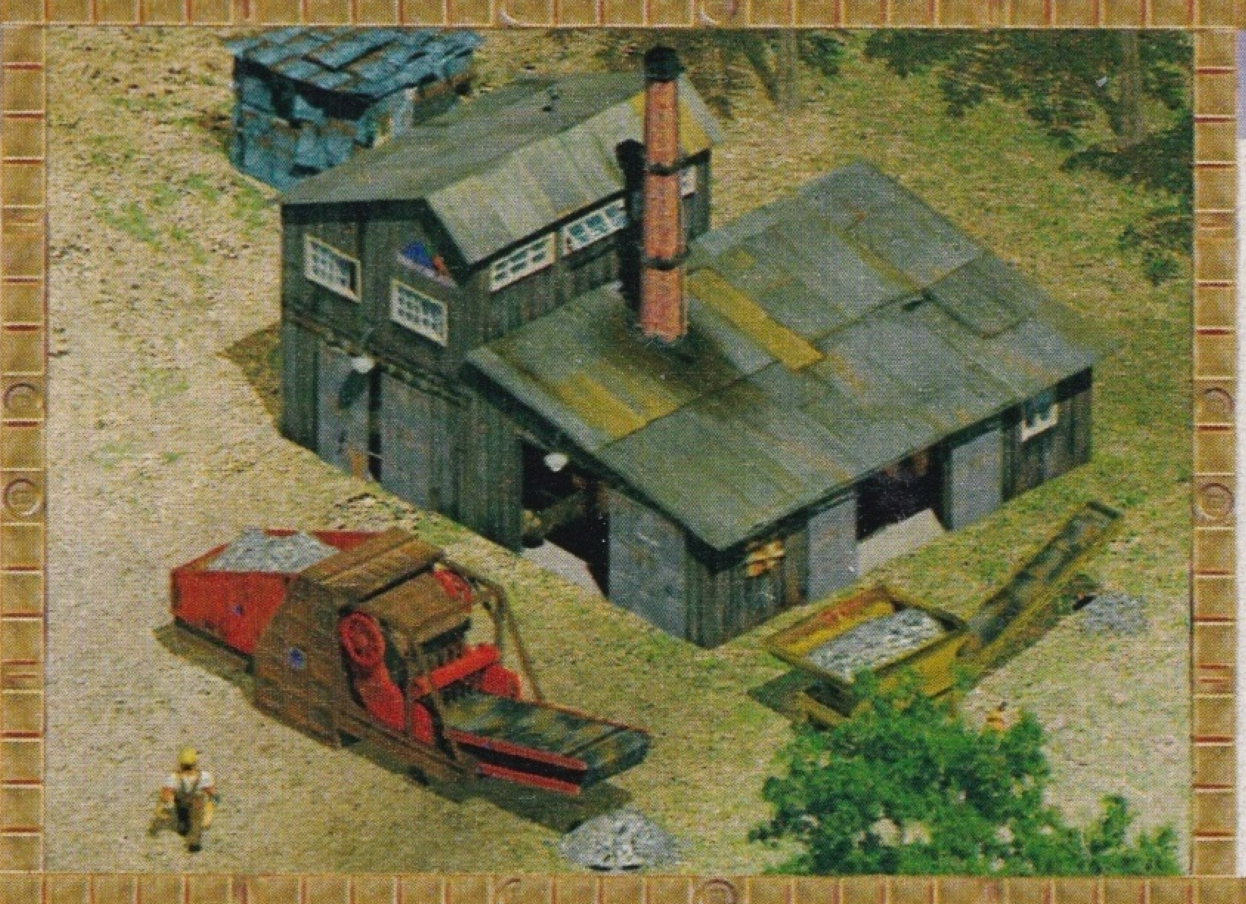
Oto płynę na Tropico. Jeszcze niedawno byłem na Harvardzie, a nagle wszystko się zmieniło. Panowie z niezwykle tajnej instytucji powiedzieli: „Ramon, potrzebujemy takich ludzi jak ty. Wykształconych i zdolnych. Czy wiesz, ile możesz zrobić dobrego dla swoich rodaków? Wystarczy, że zostaniesz prezydentem". „Senores – roześmiałem się — jak mam zostać prezydentem, skoro kiedy ostatnio byłem na Tropico, nosiłem jeszcze majtki w zębach, a na biust mówiłem cium-cium?". Starszy z nich uśmiechnął się: „Tym się zajmiemy my, Ramon. A wierz mi, że mamy doświadczenie". Pomyślałem przez chwilkę wystarczającą na wypalenie Habana Libres i powiedziałem: „Si, senores, czemu nie?". I tak zostałem prezydentem Tropico. Mam swój pałac, kilku strażników i paru wykwalifikowanych robotników. Co poza tym? Mały port, mnóstwo farm, rozlatujące się domki. Jestem prezydentem kurnika! Obywatele mojego państwa są biedni jak kościelne myszy, ale rozpolitykowani. Temu marzy się komunizm, tamtemu nowoczesna gospodarka rynkowa, inni chcą, żebyśmy stali się regionalnym mocarstwem, jeszcze inni... A zresztą dość tego! Powiedziałem im: „Senores, pora zabrać się do pracy, a nie tracić czas na jałowe spory! Pomożecie?". „Pomożemy" – odparli, ale jakoś niemrawo. Najbardziej niemrawo odpowiadał ten brodacz w koszulce z portretem Fidela Castro. Zapamiętałem go sobie.



Najważniejsza sprawa to zbilansować budżet. Eksport żywności przynosi dochody, moi amerykańscy przyjaciele też czasem sypną groszem. Przyszedł też do mnie pewien tłustawy jegomość cuchnący wódką i rzekł: „Znajesz drug, my chociem tiebie pamoć. Znajesz, nawierna, my budiem drujza" i wręczył mi banknoty. Co miałem robić? Wziąłem.

Postanowiłem zainwestować w pierwsze budynki z prawdziwego zdarzenia. Kazałem rozpocząć budowę kościoła i kliniki, bo te nieszczęsne brudasy – moi rodacy – modlą się gdzieś w lesie i chodzą do znachorów. Tropico jest piękną wyspą, trzeba to wykorzystać! Rozpoczęliśmy budowę hotelu na nabrzeżu, restauracji i basenu w najlepszym, florydzkim stylu.

Oczywiście personelowi trzeba płacić odpowiednie pensje. Przejrzałem dochody z farm. Te, które nie przynosiły zysku, kazałem zrównać z ziemią. Czasem przychodzą do mnie narzekacze: nie podoba im się, że ludzie za mało zarabia-



Rozwijając przemysł, musisz pamiętać o jednym: środowisko naturalne za nim nie przepada!



Piękne budynki rządowe to nie wszystko. Pamiętaj, że obywatele Tropico też chcą mieszkać jak ludzie

INFO

Tropico w liczbach:

1600x1280	maksymalna dostępna rozdzielczość
775	maksymalna liczba mieszkańców wyspy
60	liczba typów budynków, które można wznieść
50	liczba cech określających mieszkańców Tropico
46	liczba zajęć, którymi mogą parać się obywatele
40	liczba politycznych edyktów, które można wydać
6	liczba frakcji politycznych, do których przystępują obywatele
6	liczba opcji upływu czasu gry
5	liczba stopni specjalizacji w danym zawodzie
1	DYKTATOR!
0	liczba osób mogących uczestniczyć w rozgrywce wieloosobowej

kto to zrobił

POPTOP SOFTWARE

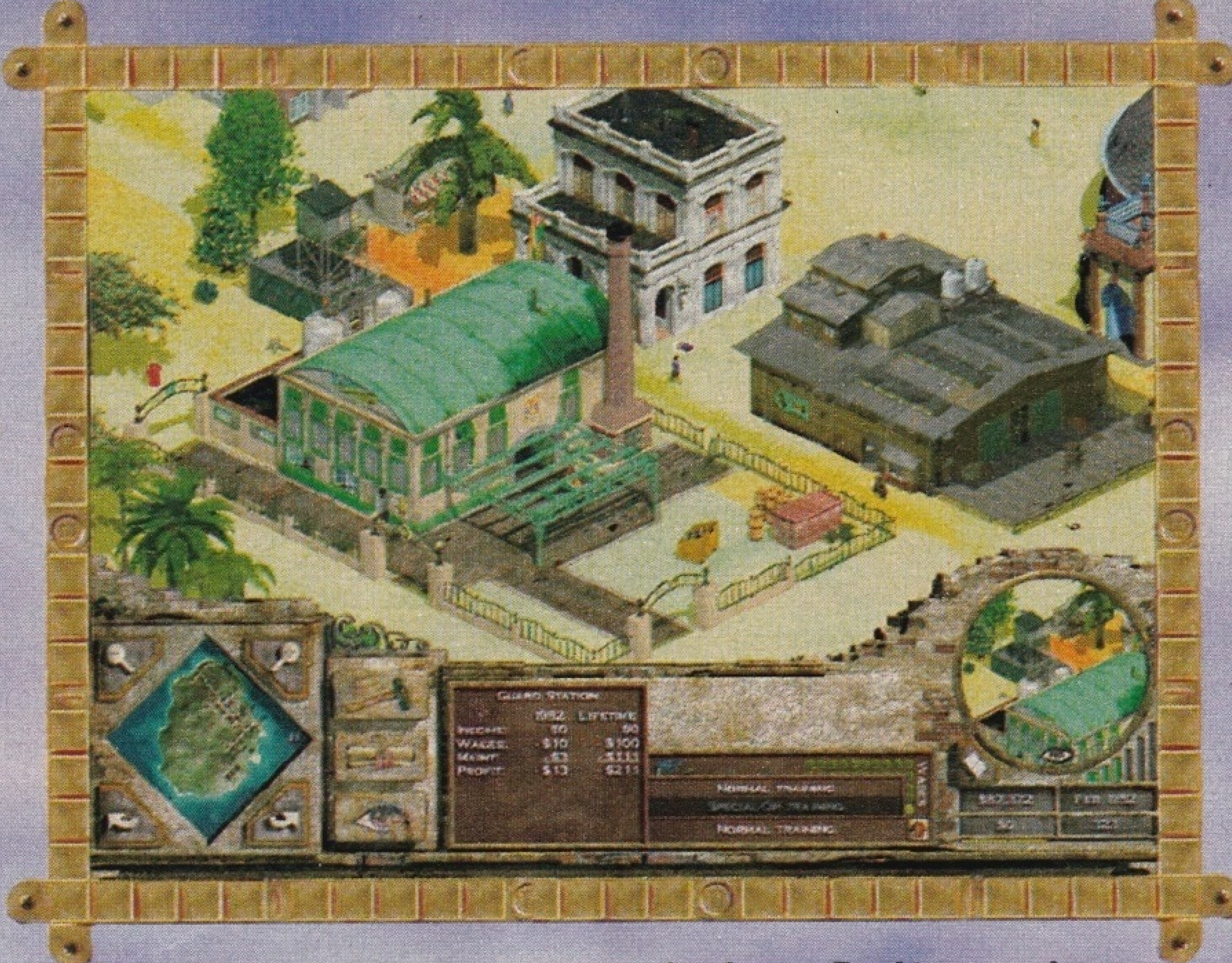
PopTop Software założona została w 1993 r. przez Phila Steinmeyera. Jest małą amerykańską firmą, której siedziba mieści się niedaleko St. Louis. Zatrudnia zaledwie 10 osób, ale zdążyła wyprodukować wielki hit: RAILROAD TYCOON II, którego sprzedaż przekroczyła pół miliona egzemplarzy.



Oto teren twego działania – przepiękna wyspa Tropico. Czy uda ci się zaprosić tu turystów, specjalistów z różnych dziedzin i przedsiębiorców? Czy uda ci się pozyskać sympatię i pomoc światowych mocarstw?



Hotele, baseny, puby, restauracje, kabarety – zapewnij tym ludziom wszelkie dostępne rozrywki



Oto dobry przykład zwartej zabudowy. Bądź rozsądnym architektem, żebyś nie musiał potem używać buldożerów

ją, że nie mamy fabryk, że społeczeństwo jest nie wykształcone. Na razie spuszczam ich z wodą. Kazałem jednak zbudować komisariat policji i więzienie. Czuję, że się przydadzą!

Obywatele chcą wolnych wyborów prezydenckich! Czy ja mało dla nich robię? Chcą nowego el Presidente? Niewdzięczna hołota! „Si" – powiedziałem doradcom – „chcą wyborów, niech mają wybory". No i wygrałem w cuglach. Opozycja nawet nie pisnęła. Od razu zabrałem się do roboty. Kazałem postawić elektrownię i zbudować kopalnie. Podobno mamy złoża boksytów i złota, trzeba je więc spożytkować. Myślę, że czas już na to, by Tropico miało własną telewizję. Obywatele powinni wiedzieć, co porabia ich el Presidente. Pierwszy program nosił tytuł: „Ojciec Narodu – jego życie i praca". Zauważyłem, że znakomicie prezentuję się przed kamerami. Tego krzykacza w koszulce z Fidelem kazałem zamknąć do więzienia. Z powodu? Dajcie mi człowieka, a powód zawsze się znajdzie! W telewizji opowiadają o sukcesach Tropico. Oglądam ją codziennie! Kazałem też zapłacić za kampanię reklamową, promującą walory turystyczne mojej wyspy i otworzyć biuro imigracyjne. Kto chce, niech przybywa do raju Tropico! Zastanawiam się też, czy obywatele mojego kraju powinni mieć prawo do opuszczania go...



Ludność znowu chce wyborów. Od ostatnich minęło zaledwie siedem lat! Ogłosiłem wybory, ale sondaże wskazują, że idę łeb w łeb z niejakim Ruizem. Hmm, czy Ruizowi nie mógłby się zdarzyć jakiś „wypadek"? Wygrałem wybory! Ktoś bajdurzył, że były sfałszowane, ale nic o tym nie wiem. Myślę, że nadszedł czas, aby zbudować lotnisko.

Budżet wygląda nieźle, więc mogłem postawić następne hotele i domy. Stare prezentowały się fatalnie, a ja nie mogę pozwolić, by turyści zawozili do domu zdjęcia z rozlatującymi się budami! Lubię czasem przechadzać się ulicami mojej wyspy i słuchać, jak tłum skanduje moje nazwisko. Zauważyłem jednak, że niektórzy skandują jakby niemrawo. Zastanawiające. Wkoło luksus i turyści z aparatami w dłoniach – aż się serce raduje! W dżungli odkryto zabytki sprzed wieków, trzeba z nich zrobić atrakcję turystyczną. Teraz, prócz zabawek dla cudzoziemców, mam już destylarnię rumu i fabrykę cygar, nowoczesne kopalnie – doprowadziłem Tropico do świetności. Nie zapomniałem o własnych interesach. Moje szwajcarskie konto rośnie w oczach. No cóż, to taka mała żelazna rezerwa na wypadek, gdyby wydarzyło się coś... hmm... nieprzewidzianego.

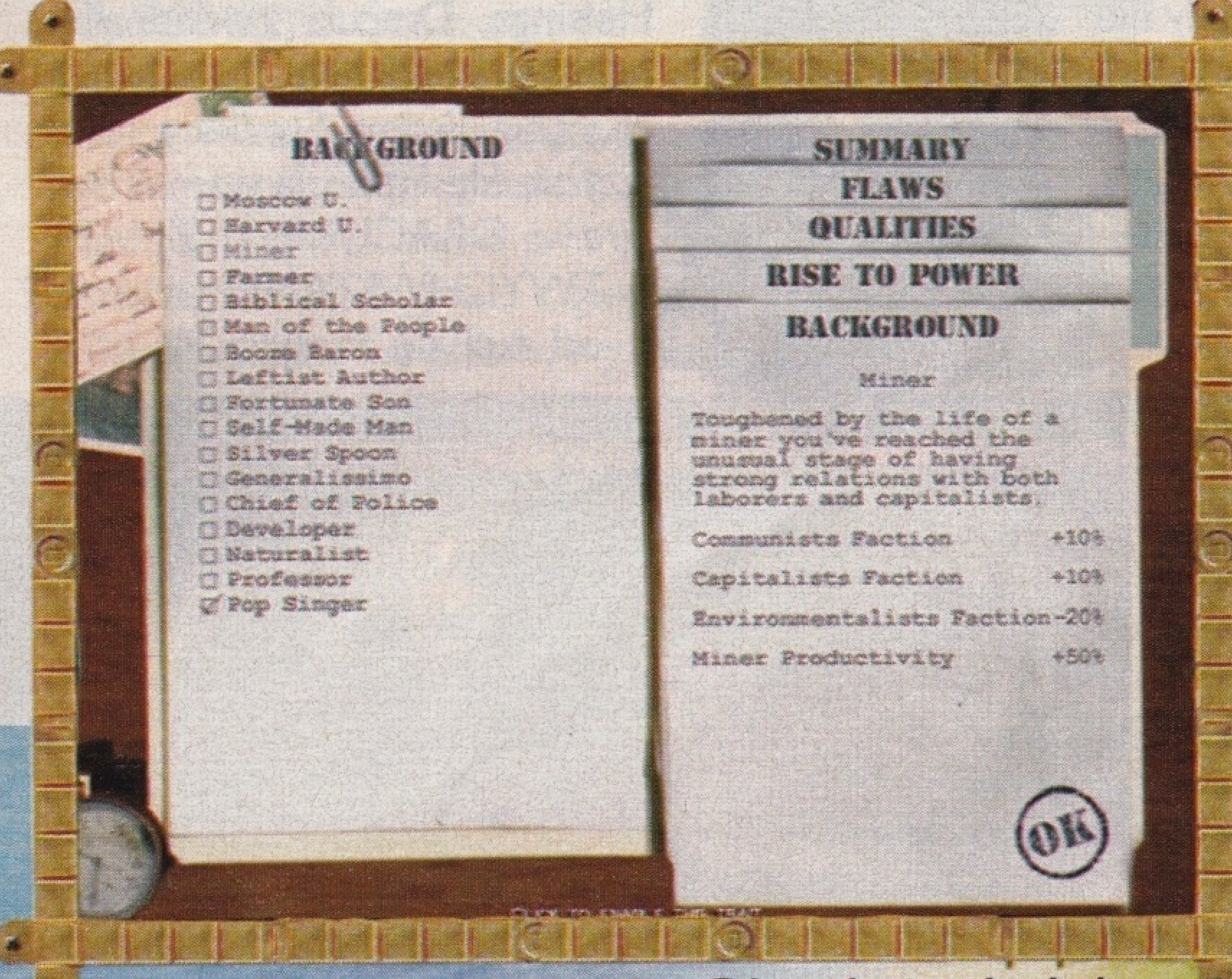
Męczy mnie tylko fakt, że nie wszyscy kochają swego el Presidente...



Piękna zatoka sprzyja rybołówstwu i kąpielom

Port przez długi czas będzie twoim jedynym oknem na świat. Troszcz się o niego

Tekst: Jacek „Randall" Piekara



O prezydencie wiesz wszystko. Gdzie skończył szkoły, kto go popiera, czego się boi. Ta wiedza się przyda!

Adres: www.poptop.com



Na stronie możesz zapoznać się z informacjami na temat gry, czytając odpowiedzi na „najczęściej zadawane pytania"



Twoje państewko prezentuje się całkiem dobrze. Może czasami budowle nie pasują do siebie pod względem stylów architektonicznych, ale przecież prawdziwa sztuka kocha takie niecodzienne zestawienia

PC	PSX	N64	DC	A

Tropico
Prawdziwe Wyzwanie Dla Prezydenta

129 zł	PopTop / Play It	1 gracz

Min: Pentium 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5-

(+) Ogromny wybór opcji, dokładne charakterystyki, duży realizm, funkcjonalna grafika

(−) Na opanowanie zasad rządzących programem należy poświęcić sporo czasu

Wizyty w tropikach są tyleż ciekawe, co niebezpieczne. Ale egzotyka przyciągała i nadal będzie przyciągać. I dobrze

5-

TEST PC MAC

DRACULA

Zmartwychwstanie

WERSJA POLSKA



Gdyby nie postęp w dentystyce, współczesnym światem rządziłyby wampiry. Ciekawi cię życie w czasach zębaczy? Zagraj w DRACULĘ!

Książę Ciemności to esteta. Kocha piękne kobiety

Książę Dracula nie jest postacią fikcyjną. Osobnik o tym imieniu rządził niegdyś jedną z krain średniowiecznej Rumunii. Do historii przeszedł jako miłośnik tortur, dla którego słowo „okrutny" stanowiło jeden z najmilszych komplementów. Wystarczy jednak przypomnieć sobie wzniecony przez Nerona pożar Rzymu czy też ostatnie krwawe wydarzenia na Bałkanach, by dojść do wniosku, że nieludzkich władców nigdy nie brakowało. Dlaczego więc Dracula, pochodzący z zabitej dechami wioski o nazwie Transylwania, jest dziś znany niemal wszystkim – zarówno tym dużym, jak i całkiem małym?



Stój, dobry panie! Godoją, że w zamku straszy!



To zasługa angielskiego pisarza, Brama Stockera. Równo 104 lata temu napisał on książkę o królu wampirów i o Jonathanie Harkerze, londyńskim urzędniku, który wyprawił się do leżącego w Karpatach zameczku, by podpisać z tamtejszym hrabią umowę sprzedaży posiadłości w sercu Anglii. Miły gospodarz, Dracula właśnie, uwięził go w piwnicach swej rezydencji, po czym prysnął do Wielkiej Brytanii. Tam zainteresował się Miną, prywatnie narzeczoną Harkera, oraz jej przyjaciółką Lucy. **Gdyby nie to, że młodemu urzędnikowi udało się uciec z Transylwanii i zdobyć przyjaźń specjalisty od niewyjaśnionych chorób, Abrahama van Helsinga, Dracula zawładnąłby nocnym Londynem.**

Książka Brama Stockera kończy się klęską króla wampirów, gra DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE właśnie od niej się zaczyna. W kilka



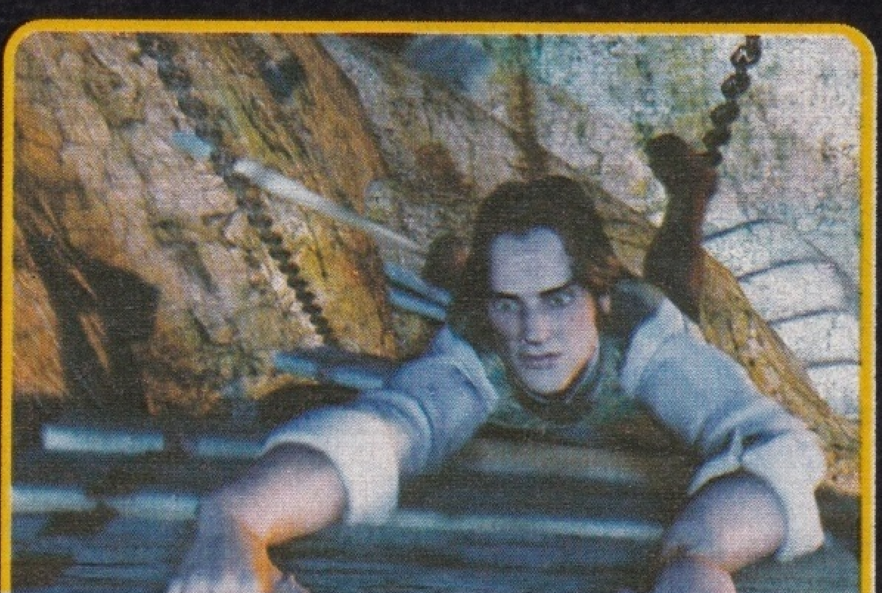
Łóżko, a dokoła niego czosnek. Wampir nie podejdzie i nie zassa się! Można więc spokojnie się zdrzemnąć!



Rzezimieszek wpadł w panikę, gdyż zobaczył ptaki. Horrorów się naoglądał?



Mróz tak mocny trzyma, że siekierę w powietrzu da się powiesić! Ograłoby się...



Oryginalny sposób na przedłużenie zasięgu rąk wymyślony przez Jonathana!



Ten pan nie wie jeszcze, że za chwilę będzie miał na głowie koronę. Ciężką!





Najzwyczajniejsza w świecie studnia. Któż by się spodziewał, że w środku znajduje się tajny korytarz?



Nad jednym z grobów na cmentarzu unosiła się tajemnicza aura. Jonathan wyciągnął kilof i rostrzaskał nim płytę nagrobną. Znalazł pozłacaną obręcz!

lat po tych wydarzeniach Mina, wówczas już żona Harkera, zaczyna się dziwnie zachowywać. Wkrótce znika z domu, a zaniepokojony Jonathan znajduje na stoliku kartkę: „Coś mnie ciągnie do Transylwanii. Książę Dracula chce mnie znów zobaczyć. Nie próbuj mnie szukać, tylko skomplikujesz pewne sprawy...". Dzielny urzędnik nie należy jednak do ludzi, którzy słuchają swoich żon. Wskakuje w pociąg i po kilkudniowej podróży trafia do wioski nieopodal zamku wampirów. Ma kilka godzin, by odnaleźć ukochaną i zapobiec niecnym planom Draculi.

DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE jest przygodówką przypominającą to, co gracze widzieli już w grach takich jak ATLANTIS, AZTEC czy POMPEJE. Otoczenie obserwujesz z oczu głównego bohatera, w każdej chwili możesz też rozejrzeć się dookoła. Brakuje tu jednak pełnej swobody ruchów, jaką znasz z gier FPP. Poruszanie się po okolicy zostało bowiem sprowadzone do przeskakiwania pomiędzy kolejnymi punktami, w których da się coś zrobić. Nie ma nawet animacji obrazujących przejście z jednego miejsca do drugiego! Z jednej więc strony gracz czuje się, jakby cofnął się o dziesięć lat do czasów, gdy na rynku panowały takie właśnie „skakane" gry RPG. Z drugiej strony zabieg ów znacznie przyspiesza akcję. Przejście z jednej strony lasu na drugą zajmuje tylko chwilę, co zdecydowanie cieszy.

Równie trudno ocenić samą grafikę gry. Na obrazkach wygląda ona naprawdę ładnie. Wszystkie tła zostały przygotowane z najwyższą starannością, mają swój własny, sugestywny klimat i pozwalają graczowi przenieść się w koniec XIX wieku. Drewniana gospoda, zdezelowany mostek, śnieg leżący przy tajemniczym krzyżu, mroczny cmentarz i księżyc przebijający przez pogrążone w ciemnościach gałęzie drzew to naprawdę piękne widoki, o jakich w większości gier można tylko pomarzyć. Postacie wyglądają jak żywe, widać każdy ich szczegół, włącznie z żyłkami w gałce ocznej. Wszystkie animowane scenki wyreżyserował ktoś, kto naprawdę zna się na kinie akcji. Jednocześnie jednak, gdy twoja postać chodzi bądź rozgląda się, w otoczeniu nic się nie zmienia! Kobieta stojąca nad garnkiem zastyga w dziwnej pozie, woda w strumyku nie płynie, a ptaki nie latają. Psuje to ów wspaniały efekt wypracowany przez grafików i animatorów, a zarazem wprowadza do gry potężną dawkę sztuczności!



Pijany, czy tylko udaje, że nie słyszał o Draculi?

Przywoicie wypada za to oprawa dźwiękowa produktu. Gdzieś w oddali przeraźliwie wyją wilki, z boku pohukuje sowa. Czasem też słychać ujadanie psa, skrzypienie drzew (zupełnie jak w lesie) i szum wody. **Efekt ów psują aktorzy, podkładający głosy w polskiej wersji. Nie dość, że nie pasują do odtwarzanych przez siebie postaci, to jeszcze grają bardzo marnie.** Główny bohater w ogóle nie przejmuje się tym, co się dzieje wokół niego, każde słowo wypowiada spokojnie, bez cienia jakichkolwiek emocji. Micha, zmęczony życiem chłop – pijaczyna z baru – gada naprawdę pięknym językiem, zupełnie jakby był arystokratą, czasem zaś zachowuje się tak, jakby był złym czarodziejem z dobranocki.

Zagadki do trudnych, niestety, nie należą. W miejscach, gdzie coś można zrobić, pojawia się charakterystyczny kursor akcji (dwa zębate kółka). Okazuje się nawet, że trudniej odnaleźć właściwe miejsce na ekranie, niż dobrać odpowiedni przedmiot! Szkoda też, że niezliczone rzesze fanów Draculi, wychowanych na Freddim Kruegerze i sadze o Obcym, nie znajdą w grze zwyczajowej dawki strachu – tu w napięciu trzyma przede wszystkim klimat, a nie wyskakujące z trumny zębacze. Ponadto fabuła programu grzeszy liniowością i nie należy do zbyt skomplikowanych. Ukończenie DRACULI zajmuje więc nie więcej niż cztery wieczory, po upływie których nie pozostaje nic innego, jak tylko oczekiwanie na polską premierę kontynuacji tej gry, zatytułowanej DRACULA: LAST SANCTUARY.

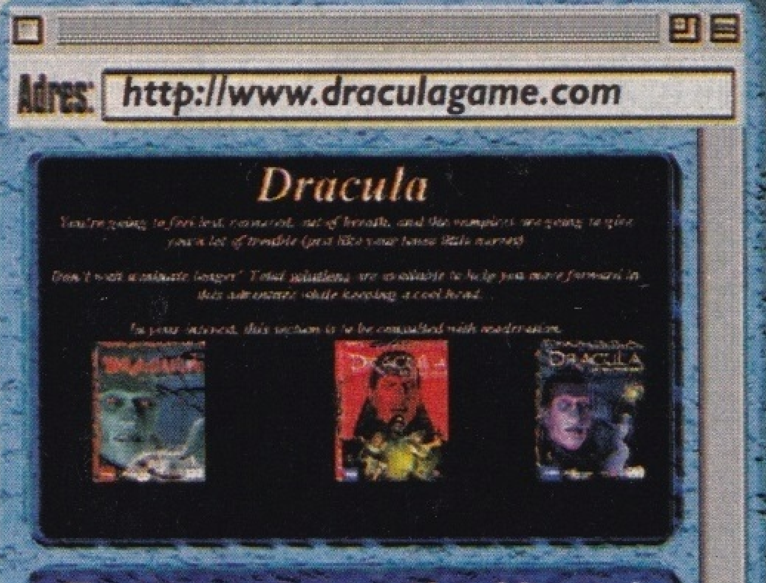


Barmanka z miejscowej gospody sporo wie, ale boi się mówić

kto to zrobił

CANAL+ MULTIMEDIA

Firma ta mieści się we Francji i robi niskobudżetowe gry, takie jak wyścigi PROST GRAND PRIX. Na swoim koncie ma także przygodówki WERSAL, EGYPT i CHINA, które więcej wspólnego mają z lekcjami historii niż z dobrymi grami.



Ta strona to porażka. Niewiele tekstu, parę zdjęć, język angielski miesza się z francuskim... Jedyny plus: opis przejścia gry

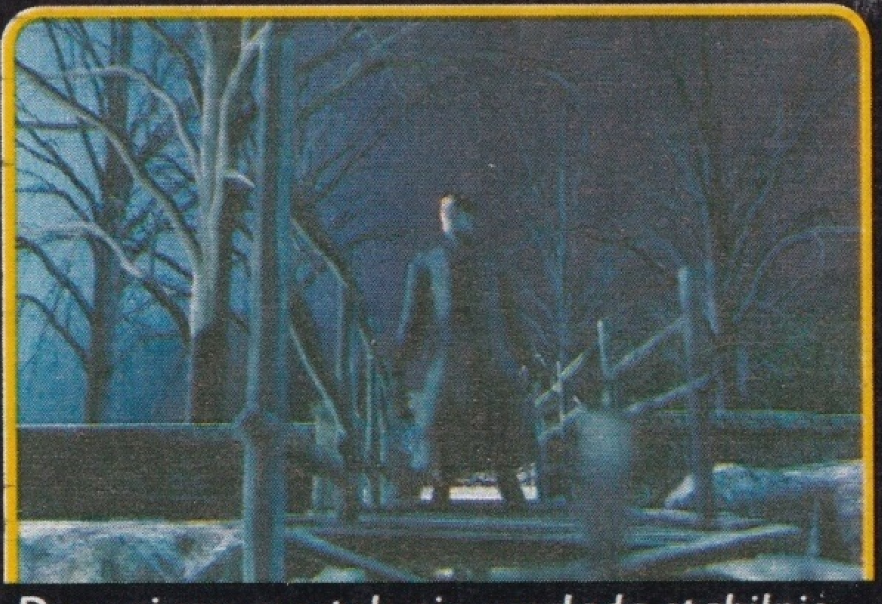
Na tropach Pana Draculi



Jonathan w całej swej okazałości! Zobacz, jak fachowo doprasował płaszcz!



Co robi ten biedny włóczykij? Jak to co? Włóczy się ze swoim kijem!



Drewniany mostek nie wygląda stabilnie. A w dole płynie strumyczek...

PC | PSX | N64 | Mac | PL

Dracula: Zmartwychwstanie

Zębata Przygodówka

79 zł | Canal+ Multimedia / CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium 233, 64 MB RAM

Grafika 4- | Dźwięk 4+ | Frajda 4-

\+ Wciągająca fabuła, ciekawy pomysł, bardzo ładne wstawki animowane

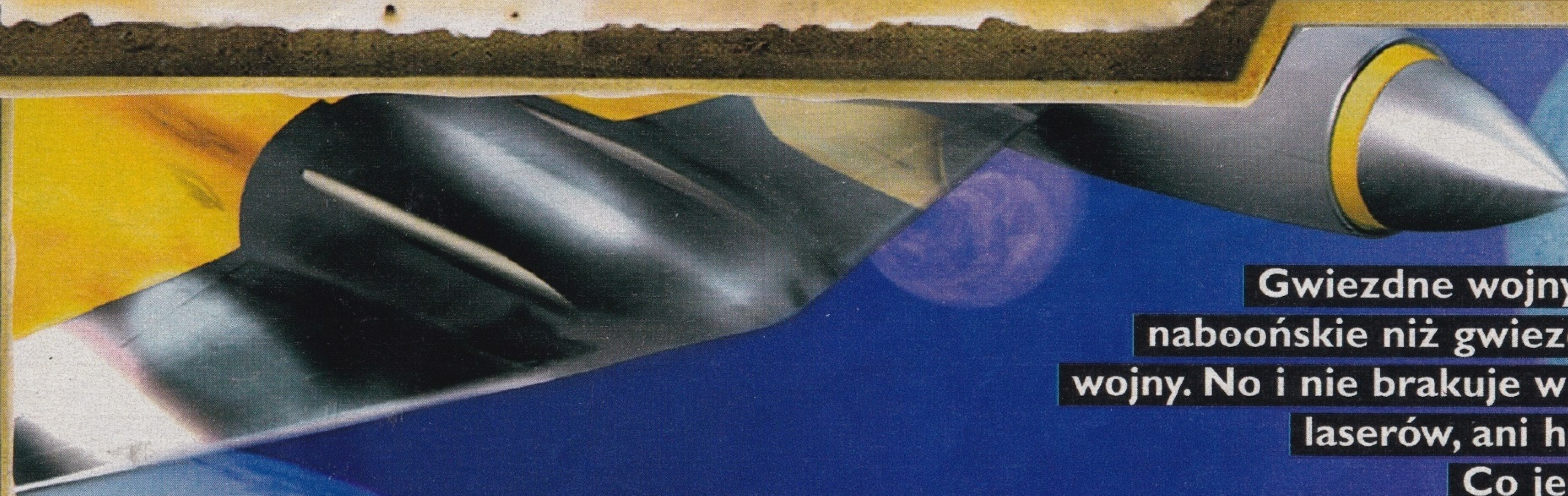
– Statyczna grafika, niemal zerowa interaktywność, w gruncie rzeczy niewiele strachu

Prosta, nieco archaiczna przygodówka w stylu ATLANTIS. Jeśli nie przepadasz za horrorami i Draculą, to możesz ją sobie darować — **3+**

WERSJA POLSKA — **4-**

Tłumacz dość dobrze opracował tekst. Aktorów dobrano fatalnie, w ogóle nie czują roli

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

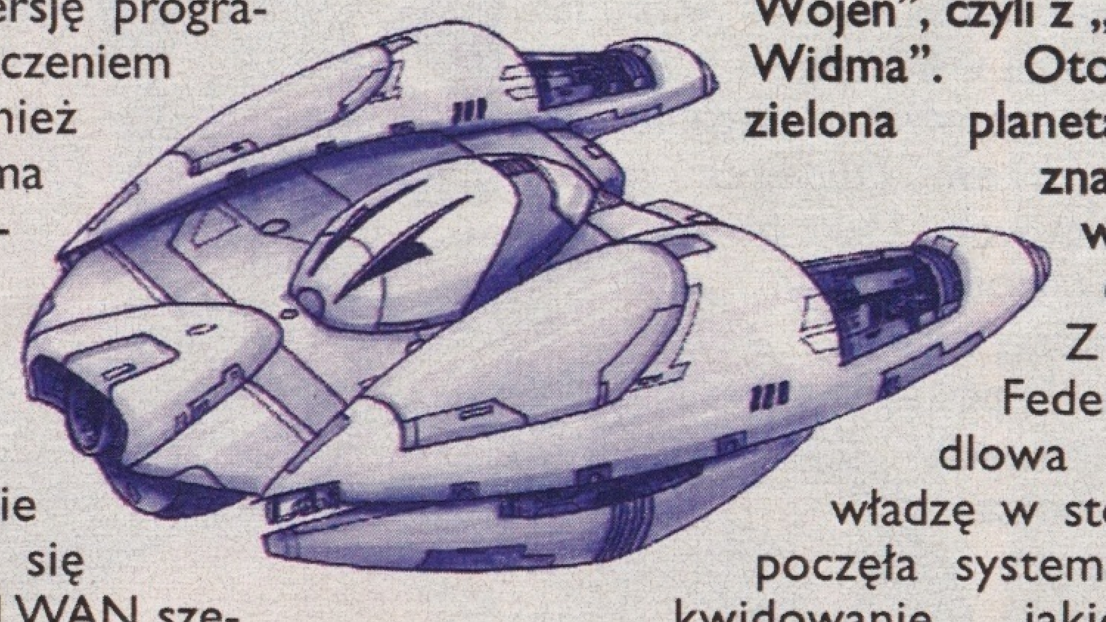


Gwiezdne wojny? Cóż, bardziej naboońskie niż gwiezdne, ale zawsze wojny. No i nie brakuje w nich ani świstu laserów, ani huku wybuchów. Co jest więc nie tak?

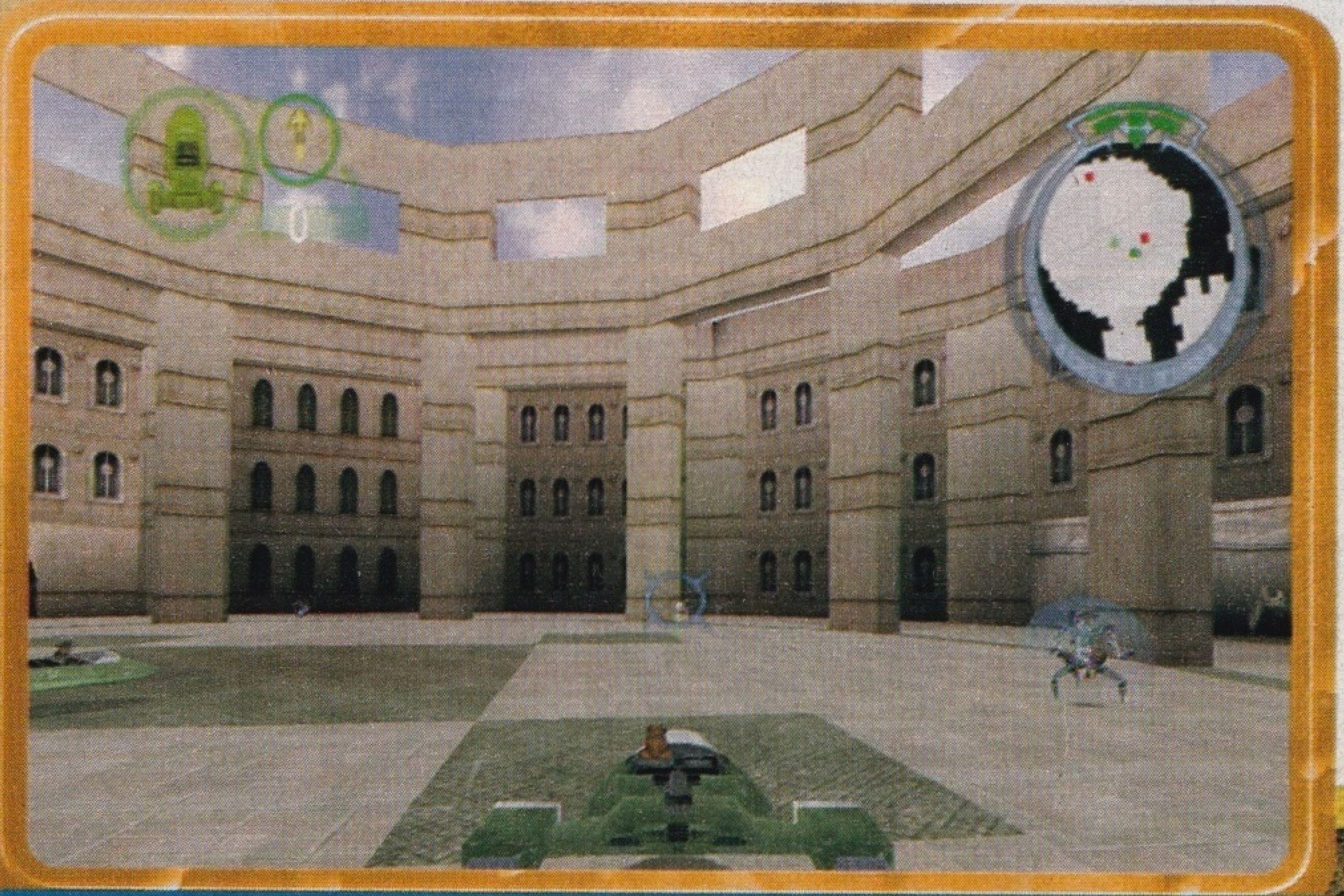
STAR WARS® BATTLE for NABOO



Niedobrze dzieje się z pecetami, oj niedobrze! Kolejne wielkie firmy deklarują chęć skupienia się na produkcji gier przeznaczonych dla konsol nowej generacji, takich jak PlayStation 2, Nintendo GameCube czy X-Box. Wiadomo już, że twórcy fenomenalnego BLACK & WHITE właśnie dla tych urządzeń przygotują swój nowy program i że BALDUR'S GATE, QUAKE 3 ARENA, HALF-LIFE oraz UNREAL TOURNAMENT pojawią się na pozbawionym klawiatur sprzęcie. Opóźniona premiera NBA LIVE 2001 wynikała zaś po części z faktu, że programiści EA Sports musieli przygotować jeszcze jedną wersję programu – z przeznaczeniem dla PS2. Również i macierzysta firma „Gwiezdnych Wojen", LucasArts, sprawiła właścicielom pecetów smutną niespodziankę. Świetnie zapowiadający się STAR WARS: OBI WAN szerokim łukiem ominie domowe komputery i wpadnie wprost w objęcia PlayStation 2. A co gracze dostaną w zamian? STAR WARS: BATTLE FOR NABOO rodem z przestarzałego już trochę Nintendo 64!



Pomysł na grę zaczerpnięto z pierwszego epizodu „Gwiezdnych Wojen", czyli z „Mrocznego Widma". Oto piękna, zielona planeta Naboo znalazła się w nielichych opałach. Złowroga Federacja Handlowa przejęła władzę w stolicy i rozpoczęła systematyczne likwidowanie jakiegokolwiek oporu ze strony społeczeństwa. Biednej królowej Amidali udało się zbiec; w asyście dwóch tajemniczych rycerzy Jedi udała się do stolicy galaktyki, Coruscant, by prosić Senat o pomoc. **Tymczasem na Naboo garstka rebeliantów, należących niegdyś do Królewskich Sił Obronnych, walczyła z najeźdźcami. Wśród nich był porucznik Gavyn Sykes, w którego wciela się gracz.** STAR WARS: BATTLE FOR NABOO to czysto zręcznościowa, trójwymiarowa strzelanina, przypominająca nieco wcześniejszy produkt firmy LucasArts, STAR WARS: ROUGE SQUADRON. Zabawa sprowadza się do pilotowania niewielkiego pojazdu (Starfighter N-1, Police Cruiser, Gian Speeder czy należący do Federacji Handlowej Heavy Strap) i niszczenia nadlatujących ze wszystkich stron przeciwników – przede wszystkim droidów biegających po ziemi bądź pilotujących mniejsze i większe stateczki, ale i nieco potężniejszych myśliwców i bombowców, nie wspominając o ich nich czołgach plujących morzem laserów. Orientację w terenie wspomaga niewielki radar, na którym zaznaczono pozycję wroga, oraz towarzyszący Sykesowi kapitan Kael, osobnik dość często potrzebujący pomocy. Ma on jednak kluczowe znaczenie dla fabuły gry, gdyż to właśnie dzięki jego rozkazom akcja posuwa się naprzód.



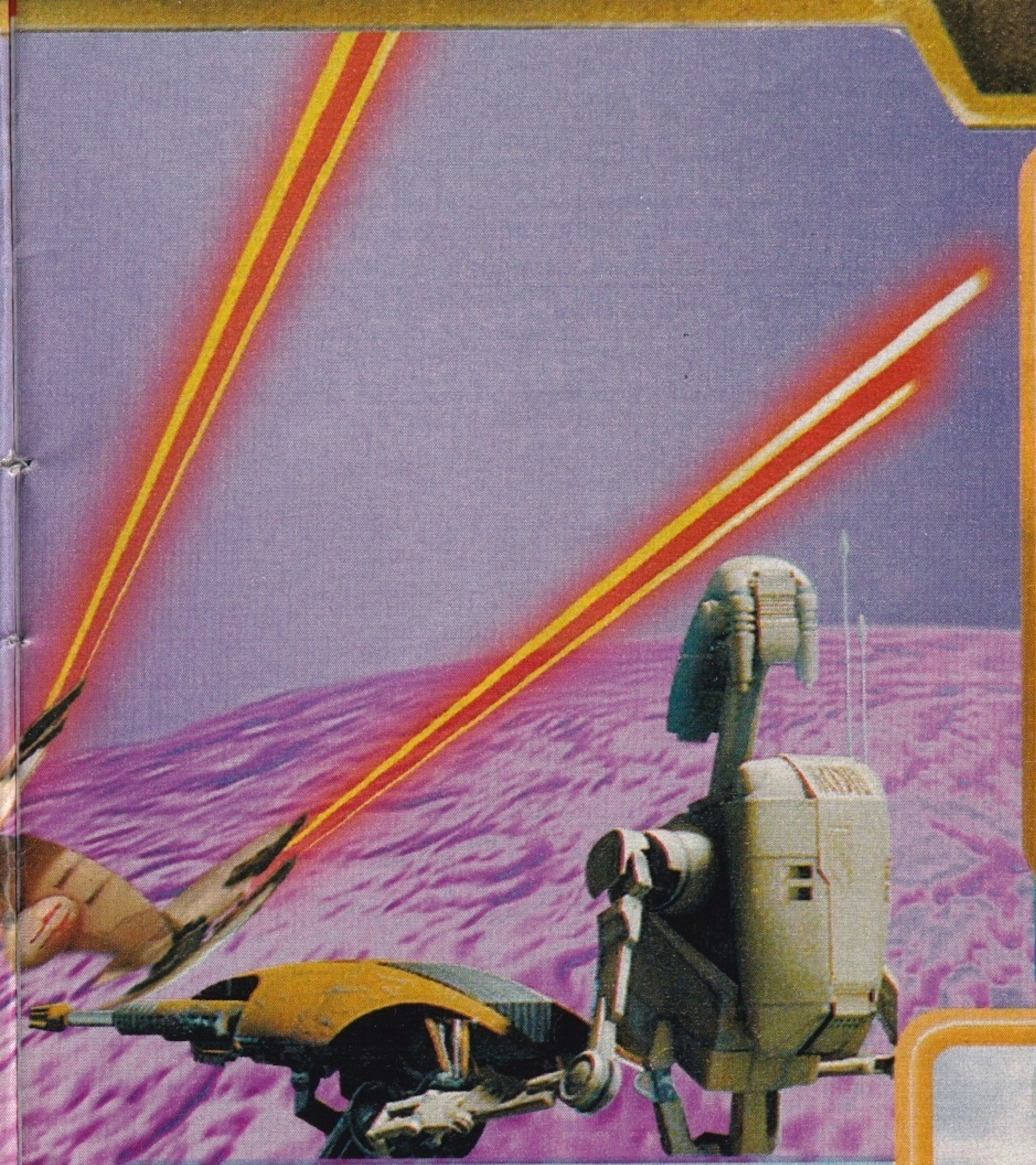
Z daleka grafika prezentuje się całkiem dobrze. Niestety, gdy podejdziesz bliżej, wyda ci się cokolwiek mało urozmaicona

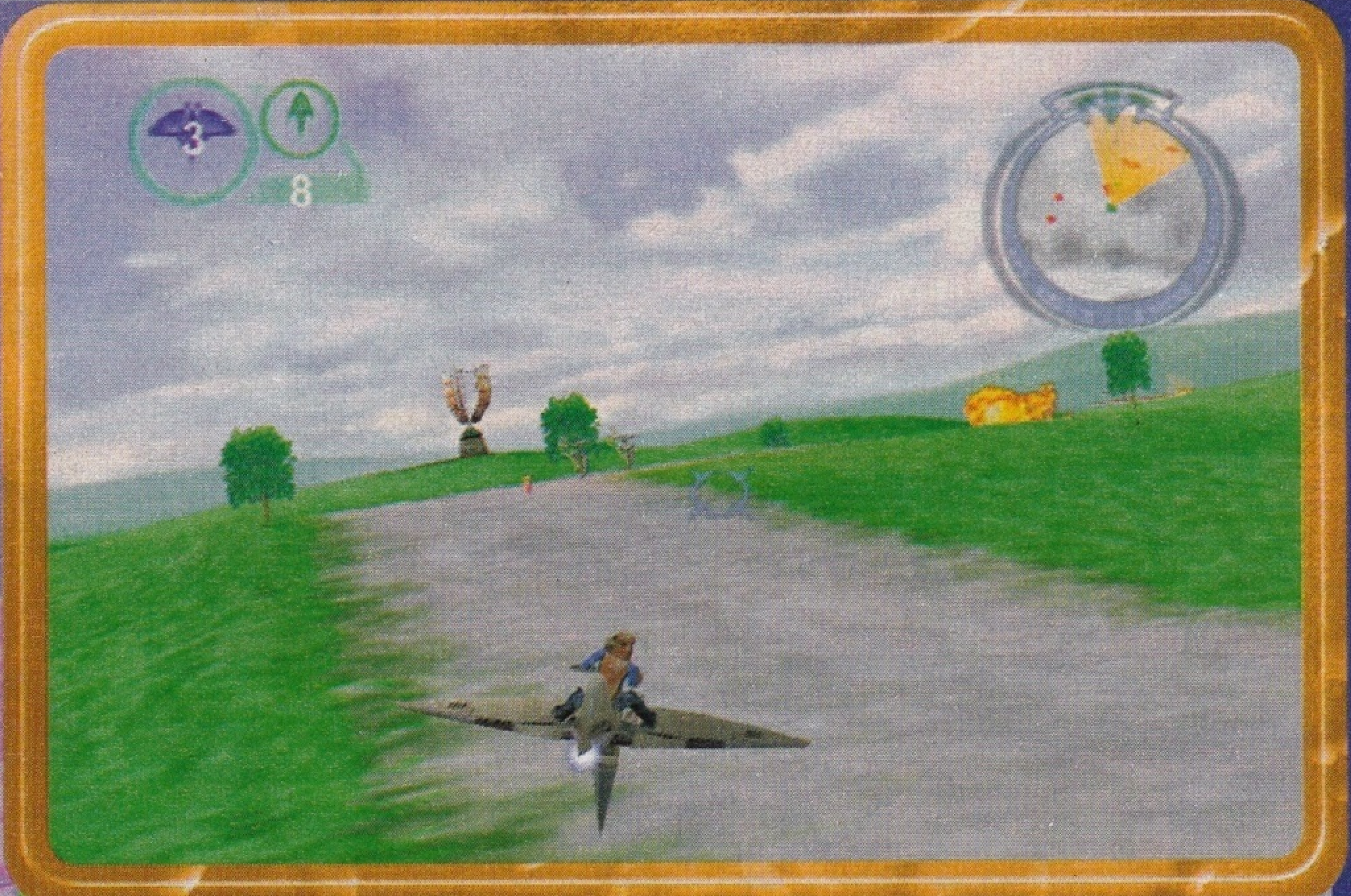


Walka, jak to walka. Raz się zwycięża, innym razem przegrywa...



Trzeba przyznać, że wycieczka w międzygalaktyczną przestrzeń to miła odmiana





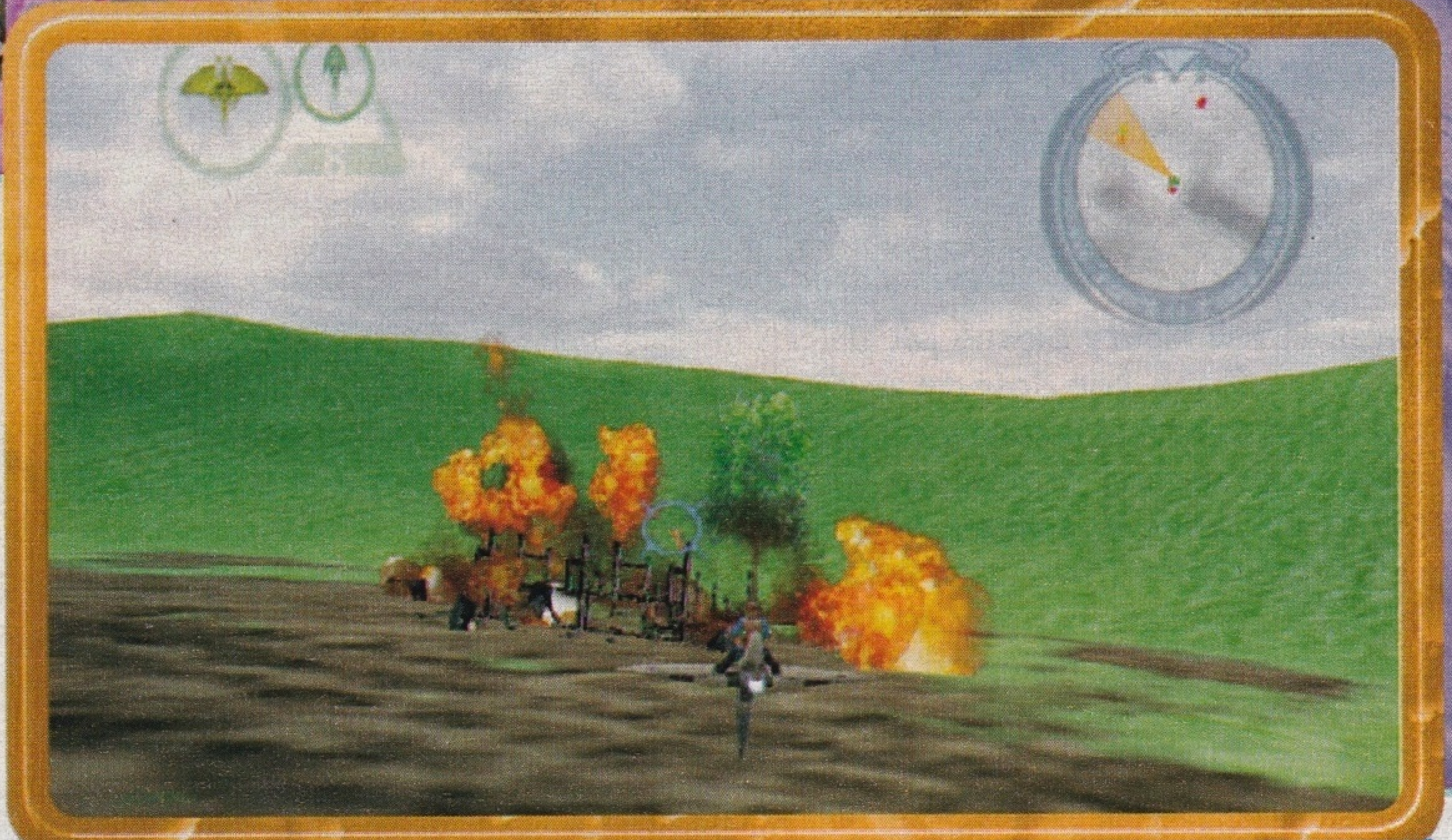
Zielona trawka i pojedyncze drzewka w oddali. A ze wszystkich stron atakują przeciwnicy. Zaraz im pokażesz, kto tu jest mistrzem!



Szkoda, że to piękne drzewo wygląda z bliska jak płaska atrapa...



Taką maszynką przyjemnie polatać. Do wyboru masz jeszcze kilka modeli



Huuurrra! Trafiony, zatopiony. Niestety, smak zwycięstwa psuje świadomość, że przeciwnicy do inteligentnych nie należą i wcale nie kombinują, jak cię pokonać

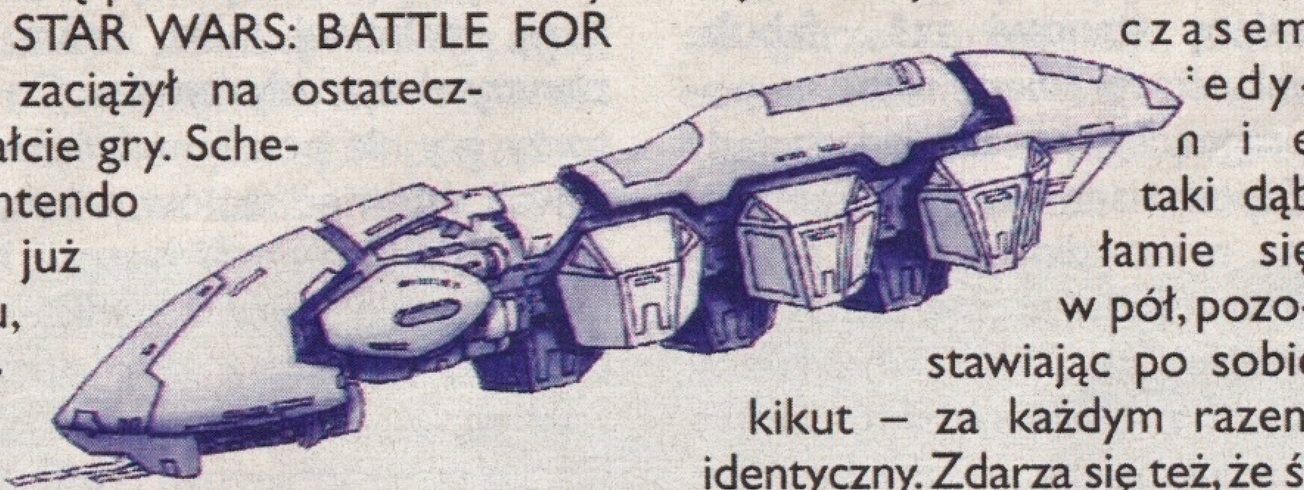
Adres: www.lucasarts.com/producs/naboo



Znajdziesz tu ciekawe informacje o grach wydanych przez LucasArts, a zwłaszcza o najnowszym BATTLE FOR NABOO

Każdy z ponad 15 etapów różni się od pozostałych przede wszystkim scenerią – raz są to ciasne ulice stolicy Naboo, kiedy indziej zielone wzgórza tej planety czy też tonące w deszczu okolice Wielkich Jezior. **Coraz bardziej zabójczy są też przeciwnicy; szybciej się poruszają, mają silniejsze tarcze ochronne, wreszcie dysponują potężniejszą bronią. Szkoda tylko, że z ich inteligencja nie jest najwyższych lotów.** Nie dość bowiem, że droidy poruszają się po z góry wyznaczonych ścieżkach (niezależnie od tego, ile razy będziesz zmagał się z daną misją, wrogów znajdziesz w tych samych miejscach), to jeszcze wykazują się totalną ignorancją. Ostrzelane nie uciekają, współpracować nie umieją, a gdy zderzysz się z którymś – zbacza on z kursu, lecz zamiast cię atakować, leci dalej jak gdyby nic się nie stało.

Nie ma wątpliwości, że konsolowy rodowód STAR WARS: BATTLE FOR NABOO zaciążył na ostatecznym kształcie gry. Schedę po Nintendo 64 widać już w menu, gdzie możesz obejrzeć sobie bardzo kiepsko zeskanowane szkice gry oraz wybrać rodzaj kontrolera. Zabawa przy użyciu klawiatury i myszki jest jednak niewygodna, a na wyższych etapach wręcz nieefektywna. Porządny pad lub joystick staje się więc nieocenionym kompanem zmagań.



Grafika programu z daleka wydaje się kolorowa i efektowna. Niestety, jeżeli przyjrzeć się jej z bliska, na wierzch wychodzą „nintendoizmy". Brakuje bowiem szczegółów takich jak kwiatki, kamienie czy zwierzątka kicające po polach. Pojawiające się w grze trójwymiarowe obiekty zostały ubrane w ładnie wyglądające tekstury, jednak zbyt często widać miejsca, w których łączą się one ze sobą. Co gorsza, drzewa okazują się być zwykłymi, płaskimi obiektami, o których świat zapomniał wraz z premierą pierwszej części QUAKE. Żeby było śmieszniej, zderzenie z nimi na ogół nie wywołuje żadnych konsekwencji, czasem jedynie taki dąb łamie się w pół, pozostawiając po sobie kikut – za każdym razem identyczny. Zdarza się też, że ściany miejskich budynków prześwitują bądź znikają na chwilę! **A już o pomstę do nieba woła wygląd bohatera! Widać wyraźnie, że zamiast wielu sprytnie ułożonych wielokątów tworzących jego postać, zastosowano dwie płaszczyzny połączone w coś o kształcie plusa.** Również i dźwięk nie zachwyca, jego jakość jest konsolowa, a nie pecetowa...



Chwila wytchnienia i spokojny lot przez knieje... O przepraszam, raczej krowie pastwiska

LucasArts po raz kolejny zawiódł swych miłośników. Po bardzo słabej strategii STAR WARS: FORCE COMMANDER i ogłoszeniu decyzji o przeniesieniu przygód Obi-Wana na konsolę Playstation 2 wyrzucił na rynek grę ze wszystkich stron przeciętną. Gdyby nie fascynujący świat „Gwiezdnych wojen", wciągająca fabuła i możliwość udzielenia pomocy poddanym ślicznej Amidali, na BATTLE FOR NABOO nie spojrzałby nikt. Cóż, nie od dziś wiadomo, że powstały w 1977 roku wszechświat jest jedną z najlepszych maszynek do robienia pieniędzy, od którego sukcesu do dziś można odcinać kupony.



A oto kolejny model statku, którym możesz się pobawić. Bardzo gustowny

kto to zrobił

FACTOR 5

Firmę założyło w Niemczech pięciu przyjaciół i stąd jej nazwa. Od lat współpracują z LucasArts i Nintendo, wydając takie tytuły jak STAR WARS: ROGUE SQUADRON. Teraz pracują nad oprogramowaniem dźwiękowym na najnowszą konsolę Nintendo, Gamecube. Ze strony http://www.factor5.com/download.htm możesz ściągnąć ich pierwszą grę na Amigę (działa z emulatorem UAE).

PC | PSX | N64 | DC | A

Star Wars: Battle For Naboo

Strzelanina w Świecie „Gwiezdnych Wojen"

189 zł | LucasArts/LEM | 1 gracz

Min: Pentium 233, 64 MB RAM, akcel.3D
Zal: Pentium 350, 128 MB RAM, akcel. 3D

Grafika 4- | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Wciągająca fabuła, dużo strzelania, ukochany przez miliony graczy świat „Gwiezdnych Wojen"

– Przestarzała oprawa graficzna i dźwiękowa, niewygodne sterowanie – skutki konwersji z Nintendo 64

Walka w obronie znanej z „Gwiezdnych Wojen" planety Naboo jest naprawdę ekscytująca. Tyle tylko, że gra budziłaby uznanie jakieś 3 lata temu... **4**

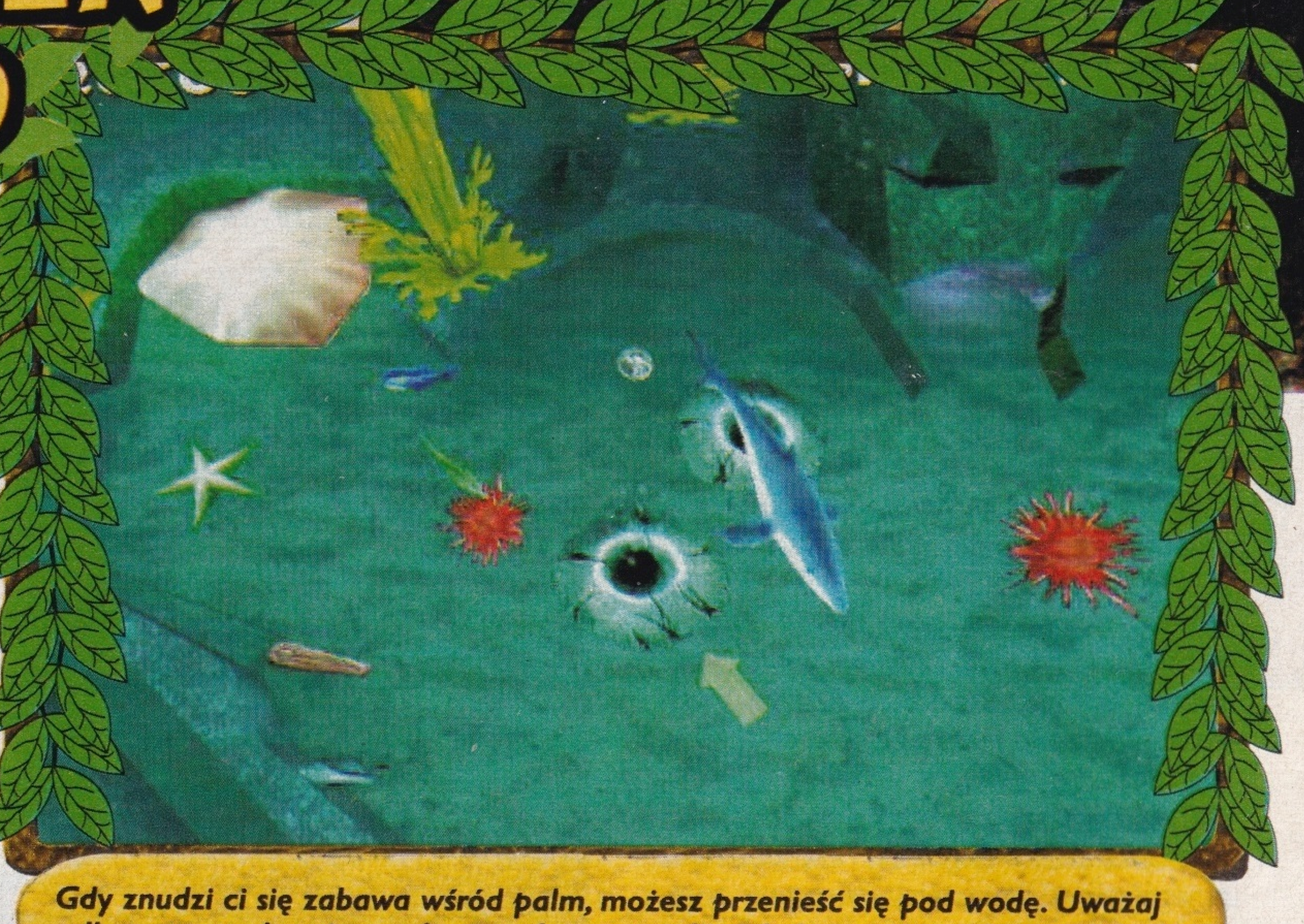
Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia:

ADVENTURE PINBALL
FORGOTTEN ISLAND

Piłeczka odbijana przy pomocy dwóch niewielkich łapek – czy może być coś głupszego? Owszem, na przykład człowiek, który tak twierdzi!

CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać ADVENTURE PINBALL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakie zwierzęta ratuje się w AP?

Historia komputerowych fliperów jest równie długa jak broda kawału o bacy i praniu kota. Pierwsze gry tego typu pojawiły się na rynku we wczesnych latach osiemdziesiątych. Były bardzo proste – miały monotonną grafikę przypominającą nieco skórę szarych kosmitów z serialu „Z archiwum X", jeden stół mieszczący się w całości na ekranie oraz niewielką, przypominającą kwadrat kulkę, która odbijała się od ścianek pod całkowicie losowym kątem. **Dopiero na początku lat dziewięćdziesiątych, gdy do głosu doszły firmy Epic Megagames i 21st Century Entertainment, gracze ujrzeli flipery piękne jak zielona trawa na wiosnę.** Nie dość, że zawierały po kilka bajecznie kolorowych, wypełnionych atrakcjami stołów, to jeszcze były zaopatrzone w świetną, wpadającą w ucho muzykę i wciągały jak odkurzacz. Ostatnie lata, niestety, nie były dla gier z tego gatunku najlepsze. Dominowała moda na trójwymiar, a programy takie jak BIG RACE USA czy SLAM TILT: RESURRECTION nie zyskały większej popularności wśród graczy. Sytuację ma szansę zmienić ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND, przygotowany przez wprawioną we fliperowych bojach firmę Digital Extremes. **To naprawdę wspaniała, pełna niespodzianek gra zręcznościowa! Jej pierwszą olbrzymią zaletę stanowi zaś... fabuła.** Gracz wciela się bowiem tutaj w podróżnika pragnącego ocalić od zagłady mityczną Zapomnianą Wyspę. Kraina ta, zamieszkana przez dinozaury i prymitywne plemiona ludożerców, porośnięta palmami i drogocennymi kryształami wyskakującymi z ziemi niczym zombie zza grobu, znajduje się na skraju ruiny. Zagrażają jej siły natury, takie jak chociażby aktywny wulkan, który trzeba zatkać potężnym kamiennym czopkiem. Z kolei, aby nakarmić zdychającego z głodu brontozaura, należy wyhodować kwiatki i doprowadzić do nich tego monstrualnego zwierzaka! **Wszystko to przy pomocy odpowiednio podbijanej, malutkiej kulki, która śmiga po planszy niczym błyskawica.** Co ważne, autorzy gry nie poszli na łatwiznę. Przygotowali dziewięć stołów, z których każdy opowiada inną część historii. Na początku dostępne są jednak tylko dwie misje. Dopiero ich ukończenie pozwala zmierzyć się z zadaniami z trzeciego stołu. Dzięki temu zabiegowi rozgryzienie całego ADVENTURE PINBALL zajmuje co najmniej kilkanaście godzin. Na pewno



Gdy znudzi ci się zabawa wśród palm, możesz przenieść się pod wodę. Uważaj tylko na przepływające od czasu do czasu rekiny. Lubią zmieniać kierunek kulki





Trzeba przyznać, że krajobrazy, które przygotowano na kolejnych stołach, zachwycają kolorystyką i szczegółowością



Czeka cię przeprawa przez strumyk, sadzenie kwiatków i labirynty ścieżek prawie nie do pokonania

kto to zrobił

DIGITAL EXTREMES

To naprawdę dobra i uznana firma. Jej założyciel, James Schmalz, napisał grę EPIC PINBALL. Sprzedała się ona tak świetnie, że zarobione pieniądze autor przeznaczył na EXTREME PINBALL, po czym zajął się robieniem UNREALA. Obecnie jego firma powróciła do korzeni i na nowo wzięła się za flipery.



Aloha! Witamy na wyspie! Może wpadniesz w odwiedziny na przystań do dziadka jaskiniowca...



... Zanim deszcz meteorytów, o przepraszam, rozszalałych kuleczek zmiecie jego chatkę z powierzchni stołu...



Już ściany pękają i ziemia zapada się pod stopami, a kulki jak nie było, tak nie ma

nie są to jednak godziny stracone, emocji bowiem nie brakuje, tak że jeszcze się przy tym zazipiesz z wysiłku i radości.

Stoły przygotowane przez programistów z Digital Extremes prezentują się wspaniale. Nie mają nic wspólnego z pokracznymi urządzeniami rodem z salonów gier, które błyskają tysiącem światełek i co kilka minut połykają kolejną monetę. **Przypominają za to krainy, po których biegała Lara Croft czy też wyspy zamieszkane przez bohaterów gry GIANTS.** Wąwozy, góry i doliny stanowią ścianki stołów, piłeczka odbija się od drzewek i bambusowych tykw, zaś biegające po okolicy dinozaury tudzież pływające w wodzie rekiny mogą zmienić kierunek jej lotu! Podobne skłonności przejawia też brodaty jaskiniowiec, który biega po planszy z potężną maczugą i gdy tylko dostrzeże kulkę, uderza w nią z całych swych jaskiniowych sił. A pterodaktyl? Chwyta piłkę w dziób i leci z nią na sąsiedni ministolik! To się nazywa atrakcja! **Warto też zwrócić uwagę na całą masę bonusów dostarczających miliony punktów oraz kilkanaście ukrytych minigierek, w których trzeba np. rozbić wszystkie szybko odrastające kryształy.** Zadbano nawet o specjalne kulki, które pojawiają się w ściśle określonych sytuacjach i dostarczają jeszcze więcej punktów. Tradycyjnie po zakończeniu zabawy najlepsze wyniki zapisywane są w tabeli rekordów każdego ze stołów.

Kolejną niespodzianką jest sposób wyświetlania grafiki na ekranie. Nie są to już płaskie, dwuwymiarowe tła przyozdobione kolorowymi bitmapami czy też dający wrażenie trójwymiaru obrazek. Efekty te stosowano z lubością w pinballach pochodzących z XX wieku, a my mamy przecież wiek XXI! Świadomi tego autorzy gry sięgnęli więc po silnik programu, który niegdyś sami współtworzyli. **Dzięki temu wszyscy grający w ADVENTURE PINBALL zobaczą na ekranie śliczną grafikę rodem z... UNREAL TOURNAMENT! Efekt jest piorunujący.** Oto bowiem zwykły fliper zamienia się w niezwykle kolorową, żywą krainę przygód! Kamera swobodnie unosi się nad stołem, pokazuje wszystkie jego zakamarki, a w szczególnych przypadkach podąża za piłką, jakby była zaczepiona na lince bądź też pokazuje stół z zupełnie innej perspektywy. Nieco gorzej prezentuje się natomiast oprawa dźwiękowa gry. W dzisiejszych czasach trudno czymkolwiek zaskoczyć gracza, dlatego też stwierdzenie, że w ADVENTURE PINBALL pojawiają się rozentuzjazmowani lektorzy i ciekawy podkład muzyczny, nie będzie raczej niczym specjalnym.



Przechadzający się po Zapomnianej Wyspie jaskiniowiec czuje się panem tej ziemi. Nic więc dziwnego, że zmierzającą w jego kierunku kulkę potraktuje maczugą

Szkoda tylko, że autorzy projektu przygotowali tak niewiele opcji. Umożliwienie zabawy czterem graczom przy jednym komputerze należy uznać za plus, ale już uzależnienie stopnia trudności tylko i wyłącznie od liczby dostępnych na początku zabawy kulek okazuje się raczej pójściem na łatwiznę. Mimo to ADVENTURE PINBALL prezentuje się znakomicie – to jeden z najlepszych (obok wspaniałego BALLS OF STEEL) fliperów, jakie kiedykolwiek pojawiły się na PC. Tutaj o nudzie w ogóle nie może być mowy... Jeżeli więc lubisz tego typu sporty, a do tego nieobojętny jest ci los wygłodniałych dinozaurów, które tylko czekają, aż odpalisz grę, trafisz kulką, gdzie trzeba i przy okazji nakarmisz je, nie wzbraniaj się przed tą zabawą ani chwili. Ostatecznie nie każdy przecież ma okazję odwrócić bieg historii naszej planety i uratować od niechybnej zagłady zamieszkałą przez dinusie wyspę.



Prawda, że mały dinozaur wygląda słodko. I jakie ładne wydaje odgłosy paszczą



Na tej przyjemnej polance spotkasz o wiele więcej mieszkańców wyspy. Tylko dokąd oni tak biegną? Wulkan ma wybuchnąć, czy co?



Mała strona z obrazkami. Gdyby nie to, że można z niej ściągnąć dodatkowy poziom, nie byłaby warta uwagi

PC	PSX	N64	DC	A

Adventure Pinball: Forgotten Island

Dziewięć Stołów Do Pinballa

99 zł	Electronic Arts / IM Group	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5-	4+	5-

\+ Dziewięć stołów i masa atrakcji, o których w zwykłym fliperze można tylko pomarzyć

– Spore jak na pinball wymagania sprzętowe, możliwość zapomnienia o całym bożym świecie

Fliper stworzony w oparciu o silnik UNREAL TOURNAMENT! Na dodatek nie jest adaptacją żadnego rzeczywistego stołu. Bomba! **5-**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

ICEWIND DALE
HEART OF WINTER™





Pojawił się nie w samym sercu zimy, ale już na wiosnę. Czy rok po premierze ICEWIND DALE gracze otrzymali dodatek, który zapewni im zabawę na długie wieczory? Bardzo wątpliwe



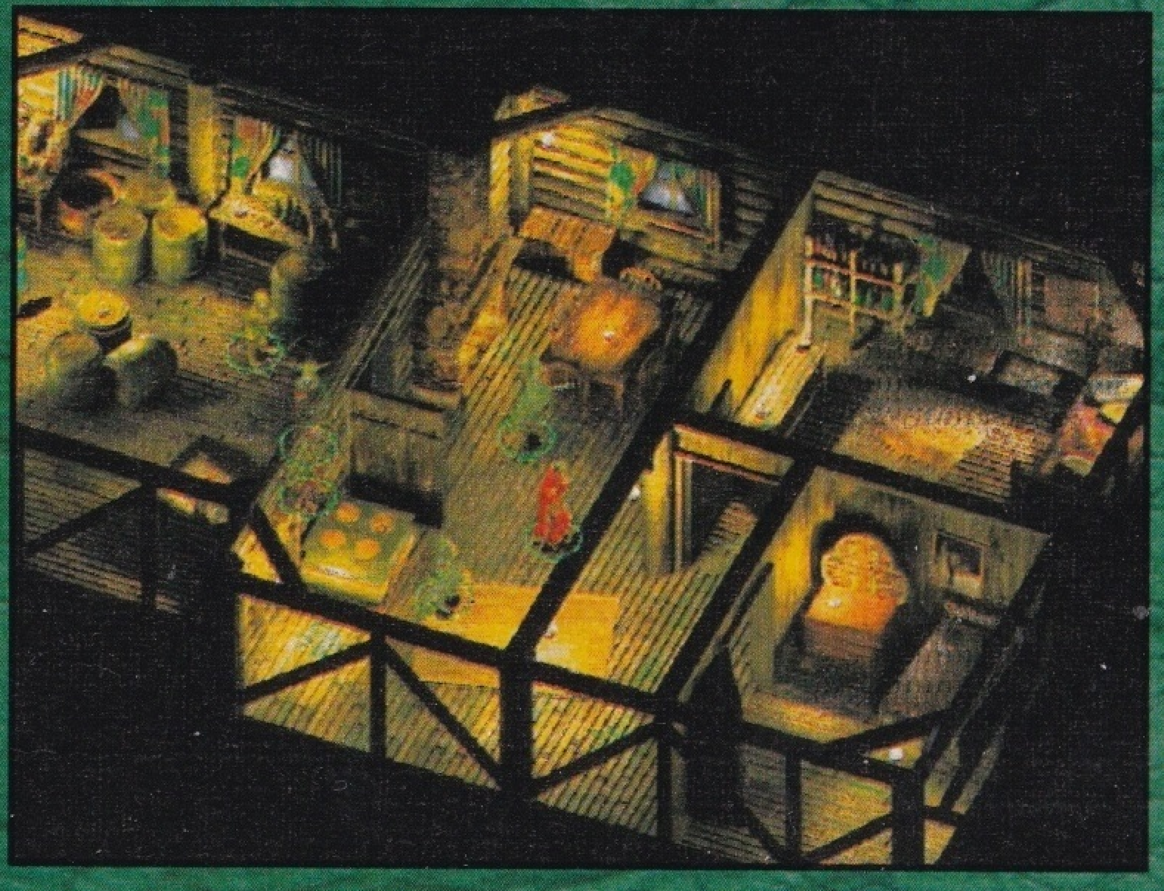
Ufff. Drużyna dotarła wreszcie cała i szczęśliwa do brzegów Burial Isle

Nie rozwodząc się nad zaletami oryginalnego ICEWIND DALE, trzeba powiedzieć jedno: był prosty i barwny. Fani RPG oczywiście narzekali: co to za gra, w której nie można włączać do drużyny napotkanych bohaterów niezależnych i jest tak mało tekstu mówionego? ICEWIND DALE zapewniał za to coś, czego nie dostarczali jego konkurenci. Stworzył naprawdę duży świat wypełniony po brzegi najróżniejszymi gatunkami fauny. Wiadomo, co trzeba było zrobić: chwycić za miecz i przebić się do końca labiryntu, by tam odkryć skrzynię z magicznymi artefaktami, zazwyczaj strzeżoną przez wyjątkowo wrednego bossa. Grało się w to bardzo przyjemnie, znacznie lepiej niż w mimo wszystko nadmiernie uproszczonego DIABLO II. A jak prezentuje się dodatek do tej gry?

By grać w HEART OF WINTER, trzeba mieć na dysku zainstalowany ICEWIND DALE. **Podczas instalacji możliwe są dwie opcje: stworzenie osobnej opowieści rozpoczynającej się w mieście Lonelywood albo dołączenie dodatkowego rozdziału do pnia opowieści ICEWIND DALE.** W tym drugim wypadku do nowych misji dostaniesz się przez tajne przejście w Kuldahar. Problem jednak polega na tym, że do Lonelywood i przyległości lepiej nie wkraczać bez odpowiedniego poziomu



Samotne wycieczki po uliczkach Lonelywood to nienajlepszy pomysł. Nigdy nie wiadomo, kogo się spotka



Tak właśnie wygląda wnętrze chaty Tybalda Dunna. Zapraszamy wszystkich do środka



Polarne niedźwiedzie? Czemu nie? W ICEWIND DALE wytępiłeś ich krewniaków, yeti



Jedyna knajpa w mieście. Tutaj drużyna może podjeść, przespać się i zasięgnąć języka



doświadczenia – co najmniej dziesiątego, a także odpowiedniego zapasu magicznych przedmiotów. Oczywiście, plusem jest wówczas możliwość dowodzenia „starą" drużyną... Niemniej jednak pomysł, że znajdą się klienci, którzy za jednym zamachem kupią ICEWIND DALE i HEART OF WINTER, zainstalują obie gry i będą przechodzić wszystko po kolei, wydaje się zupełnie nietrafiony. Po co bowiem kupować dodatek bez wcześniejszego przetestowania oryginału?

Najbardziej sensowne wydaje się więc zainstalowanie HEART OF WINTER jako osobnej opowieści rozpoczynającej się w Lonelywood i stworzenie drużyny z przygotowanych postaci. Nie dość, że startują one z odpowiednio wysokich poziomów doświadczenia, to dodatkowo rozpoczynają przygodę z pełnymi inwentarzami, w których znajdują się naprawdę mocarne bronie. Stajesz więc szóstką swoich bohaterów w najmniejszym spośród Dziesięciu Miast, mroźnym Lonelywood i... Okazuje się, że twórcy z Black Isle odrobinę zmienili front. Postanowili wzbogacić grę o stosunkowo dużą porcję tekstu mówionego. Dlatego też zwłaszcza na początku można odnieść wrażenie, że to nie ICEWIND DALE, ale wręcz BALDUR'S GATE 2. No, prawie. **W każdym razie na starcie trzeba przepytać całe rezydujące w mieście towarzystwo i dopiero wówczas pojawia się druga lokacja: barbarzyński obóz.** Do Lonelywood od dawna docierały informacje o wzmożonej aktywności barbarzyńców. Teraz zmartwychwstały wódz Wylfdene twierdzi, że wstąpiła w niego dusza wojownika Jerroda (to właśnie wokół spoczywającej pod świątynią w Easthaven skały z jego ciałem rozgrywała się akcja ICEWIND DALE). Drużyna, dowiedziawszy się o lokalizacji obozu, staje przed obliczem Wylfdene. Po dłuższej wymianie zdań zanosi się na chwytanie za miecze, jednak przed tym pochopnym krokiem powstrzymuje

Kogo dołączyć do drużyny?



Gender: Male
Class: Cleric
Race: Elf
Alignment: Neutral

Strength: 14
Dexterity: 17
Constitution: 13
Intelligence: 14
Wisdom: 17
Charisma: 12

Endricane – Kapłan

Ten elf ma w zanadrzu pakiet czarów, które wnet uleczą drużynę



Gender: Female
Class: Druid
Race: Half-Elf
Alignment: True Ne

Strength: 10
Dexterity: 16
Constitution: 15
Intelligence: 13
Wisdom: 18
Charisma: 15

Ilauna – Druidka

Półelfka, również doskonale zna się na leczeniu. Słuchają jej siły przyrody



Gender: Female
Class: Thief
Race: Halfling
Alignment: Chaotic

Strength: 15
Dexterity: 19
Constitution: 15
Intelligence: 11
Wisdom: 14
Charisma: 10

Callie – Złodziejka

Przedstawicielka rasy niziołków, małych i zwinnych istot. Ma bardzo lepkie ręce



Gender: Male
Class: Paladin
Race: Human
Alignment: Lawful (

Strength: 18/14
Dexterity: 15
Constitution: 17
Intelligence: 12
Wisdom: 17
Charisma: 18

Nabir „Pięść" – Paladyn

Człowiek, który kieruje się dobrem. Potrafi zwalczać demony wszelkiej maści

bohaterów barbarzyński szaman Hjollder. Drużyna bezpiecznie wychodzi poza opłotki obozu. Dopiero tam czeka ją pierwsza, potężna potyczka z gromadą zbirów. Po uzienieniu ich i powrocie do Lonelywood, bohaterowie wsiadają na statek i płyną na wyspę, na której grzebie się dusze zmarłych wojowników. Tutaj od razu po zejściu na brzeg natrafiają na wrogie hordy. Zaczyna się regularna bijatyka, taka, do jakiej przyzwyczaiła cię gra ICEWIND DALE. **To zaledwie kilka pierwszych godzin gry. Ale jednocześnie spora jej część. HEART OF WINTER jest bowiem zaskakująco krótki.** Utorowanie sobie drogi przez wszystkie labirynty i świątynie zajmuje niewiele ponad dwadzieścia godzin. W efekcie całość trwa mniej więcej tyle, ile przebicie się przez Oko Smoka w ICEWIND DALE.

Wielką wadą ICEWIND DALE były nie najlepiej zaprojektowane ścieżki automatycznego poruszania się drużyny. Wysyłając ekipę do danego punktu na mapie, trzeba było często długo czekać, aż odnajdą się zagubione postacie, które powędrowały w różne miejsca. W HEART OF WINTER



Ten człek zawiezie drużynę na wyspę, na której chowa się zmarłych wojowników



W jaskiniach nie jest przyjemnie. Lepiej więc zaopatrzyć się w broń i coś w rodzaju latarki

ten problem zszedł na drugi plan, pojawił się za to nowy: katastrofalnie rozwiązane wchodzenie do budynków. Pierwszy etap to otwieranie drzwi, ale tragedia zaczyna się, gdy trzeba przez nie wejść! Drużyna blokuje się, trzeba więc ją wycofywać i szybkim skokiem próbować ponownie zaatakować drzwi. Coś koszmarnego!

Grafika przypomina styl oryginału i pracuje standardowo w tej rozdzielczości, czyli 800x600. Ale dodatkowo, podobnie jak w BALDUR'S GATE 2, istnieją tzw. tryby nieoficjalne, do 2048x1536 włącznie. Już niedługo mają się ukazać oparte na trójwymiarowej grafice NEVERWINTER NIGHTS oraz TORN, co czyni izometryczny rzut na pole akcji trochę niemodnym. Zwłaszcza, gdy jest to dokładna replika graficznego stylu sprzed roku. **Na szczęście muzyka została utrzymana na tym samym, bardzo wysokim poziomie. Motyw tytułowy pozostał ten sam, a dodatkowo każda lokacja ma własny podkład muzyczny.**

Ważne usprawnienie dotyczy sztucznej inteligencji przeciwników. W ICEWIND DALE ranni w trakcie walki wycofywali się na bok i przeciwnicy niejako zapominali o nich. Teraz nie odpuszczają – gonią za swoimi ofiarami i w trakcie walki potrafią się sprawnie przegrupowywać. No i oczywiście dodano nieznane wcześniej czary z wyższych poziomów... Są wśród nich takie perełki, jak Słoneczny Ogień, czyli czar odpowiadający Ognistej Kuli, tyle że eksplozja rozchodzi się pierścieniem wokół rzucającego. Inną atrakcją jest Bariera Ostrzy powodująca, że dookoła kleryka zaczyna krążyć otoczka raniących przeciwnika ostrzy. Co ważne, do wielu spośród unikalnych czarów gracz ma dostęp od samego początku.

Zapowiada się kolejna intrygująca przygoda w świecie Forgotten Realms. Trzeba jednak pamiętać o dwóch sprawach: że szybko się ona skończy i nie zaskoczy cię niczym, czego byś nie znał z ICEWIND DALE.

kto to zrobił

BLACK ISLE

Miłośnikom gier z gatunku RPG tej firmy nie trzeba przedstawiać. Wystarczy wspomnieć, że obok ICEWIND DALE ma na swoim koncie doskonałego PLANESCAPE TORMENT oraz wszystkie części BALDUR'S GATE. W najbliższej przyszłości zaskoczy cię zaś kolejnymi wielkimi tytułami.



Adres: www.interplay.com/icewind



W przypadku tej serii nie można narzekać na stronę WWW. Jest kolorowa i pełna najważniejszych informacji o grze

PC | PSX | N64 | DC | A

ID: Heart of Winter

Klasyczny Izometryczny RPG

39,90 zł | Interplay/CD projekt | 1-6 graczy

Min: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HD
Zal: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 5+ | Frajda 4-

+ Bardzo dobra, wpadająca w ucho, muzyka, grafika, lepsza sztuczna inteligencja

– Gra jest zdecydowanie za krótka, większe wymagania sprzętowe niż w ICEWIND DALE

Nowe przygody w starej szacie. Wielu fanów ICEWIND DALE rozczaruje jednak fakt, że czeka ich niewiele godzin grania

4

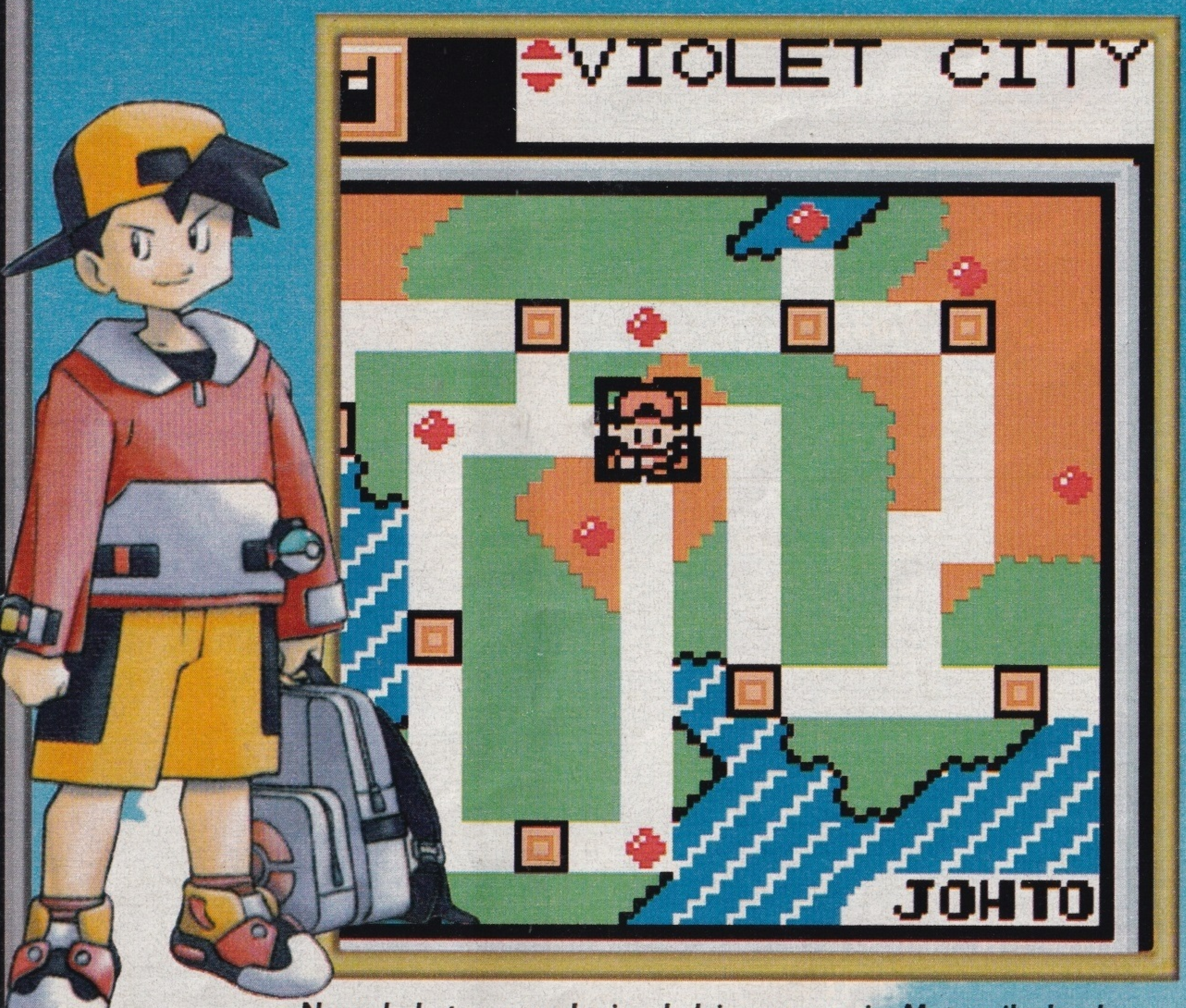
Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

Pokémon

Gotta catch 'em all!

SREBRNY I ZŁOTY





Nowy bohater, nowa kraina, kolejne wyzwania. Mapa niby bardzo podobna do tej z poprzednich wersji, ale ma swoje własne tajemnice

Mała rzecz, a cieszy. Większa bawi jeszcze lepiej. A co powiesz na 100 nowych Pokemonów? O rany! To jest dopiero to!

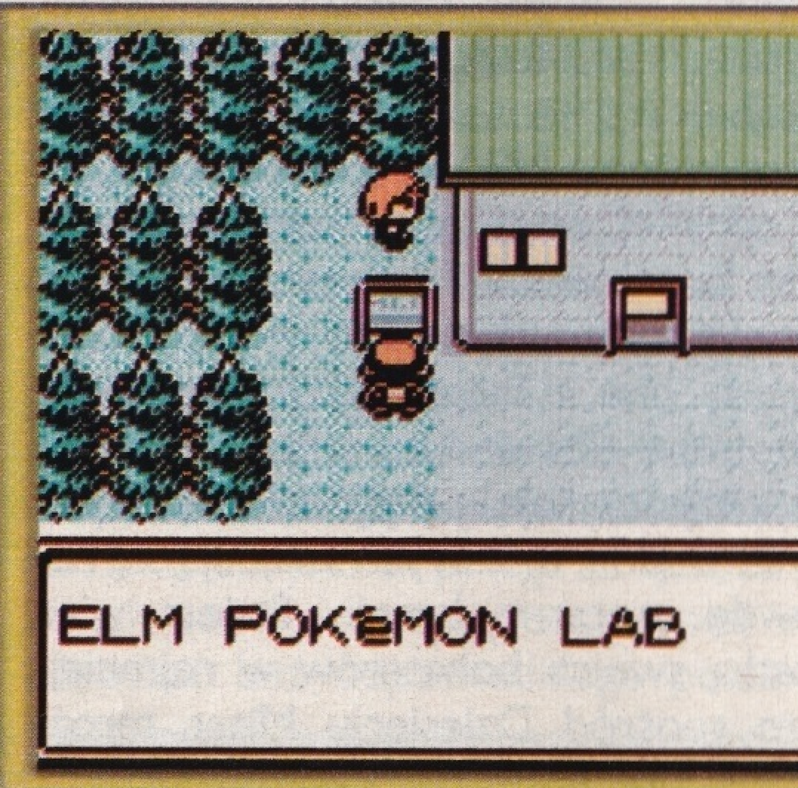
W tej całej wojnie między miłośnikami i przeciwnikami Pokemonów, polegającej na oskarżaniu się o infantylizm, najbardziej dziwi jedna rzecz. O ile faktycznie serial o przygodach tych stworków skierowany jest przede wszystkim do młodszego odbiorcy, to już gra na GameBoy Color (od której pochodzi zresztą całe szaleństwo), okazuje się skomplikowana i rozbudowana. Tak naprawdę jest to normalny RPG na przenośną konsolkę, z misjami do wykonania, z drużyną Pokemonów, które zbierają punkty doświadczenia i awansują na wyższe poziomy rozwoju. A jak ktoś powie, że Pokemony są dla dzieci, to zaśmiej mu się prosto w twarz i pokaż SREBRNĄ i ZŁOTĄ edycję gry z tymi stworkami.

Znajdziesz tu bowiem wszystko to, co sprawiło, że Pokemony podbiły świat (i ten sukces bynajmniej nie jest zasługą serialu). Pierwszą rzeczą, którą szybko można zauważyć w tej wersji, jest 100 nowych Pokemonów.



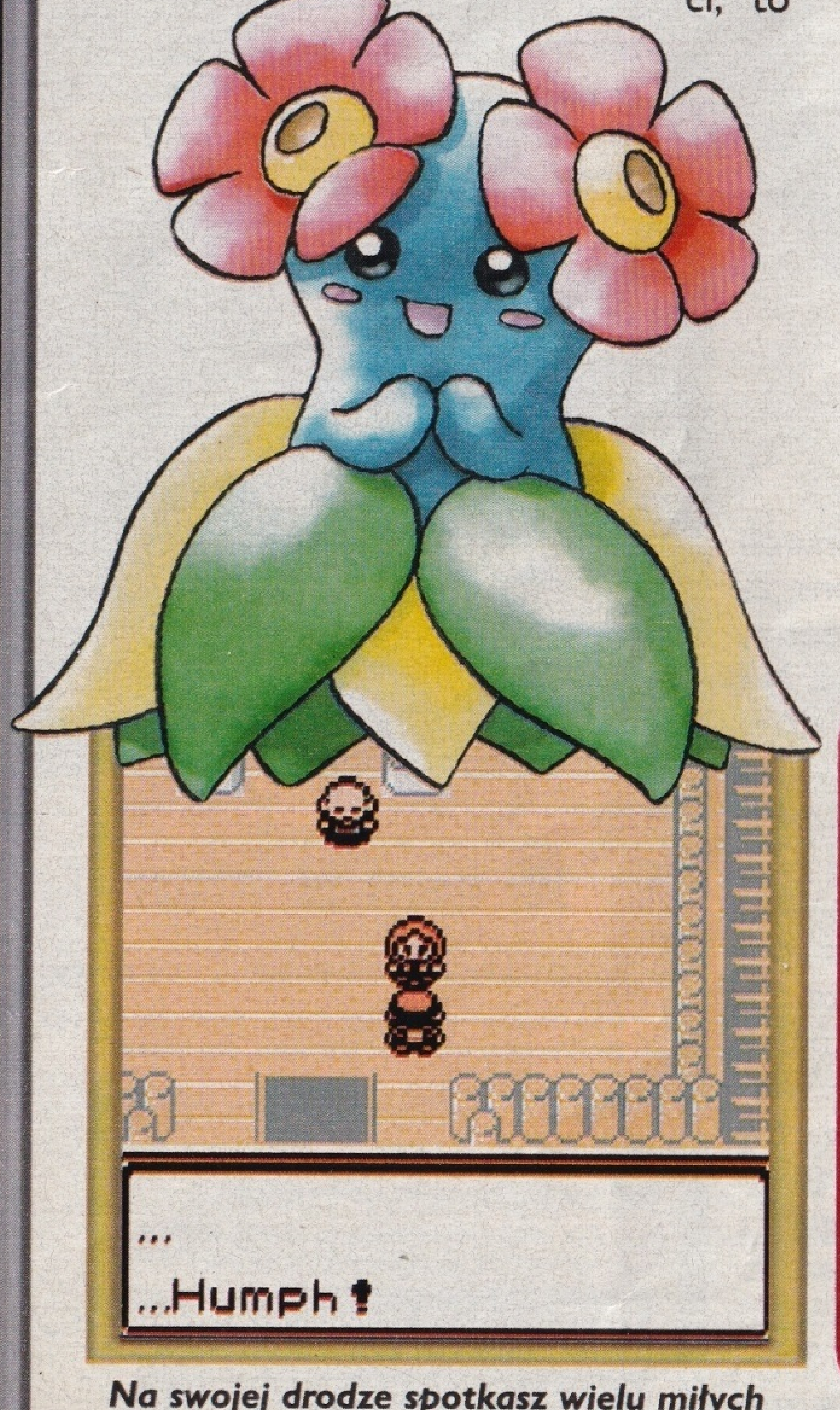
Tak właśnie wyglądają pokemonie jajeczka. Pamiętaj, że najłatwiej łączyć stworki z tego samego gatunku

STO NOWYCH STWORKÓW! **Zaprawieni w bojach miłośnicy Pokemona na GBC doskonale zdają sobie sprawę, co to oznacza.** Skoro głównym celem zabawy jest zebranie wszystkich milusińskich (a w tej wersji nie zabrakło także wielu z 151 starszych Pokemonów, resztę możesz sobie oczywiście przenieść z poprzednich części), to zajmie to jeszcze więcej czasu niż wcześniej. A i nad poprzednimi edycjami gry można było przecież spędzić długie tygodnie. To jest oczywisty plus POKEMONA. Jak już się go kupi za ponad 100 złotych, to chce się, żeby dostarczył wielu emocji. Trzeba przyznać, że spece z Nintendo tym razem zrobili wszystko, żeby spełnić ten warunek. Przede wszystkim zaniepokoili się, że sto nowych stworków to jednak za małe wyzwanie dla gracza. Wprowadzili więc przydatne ulepszenia. Nie dotyczą one jednak części graficznej. W wersji SREBRNEJ i ZŁOTEJ nowa kraina Johto, w której rozgrywa się akcja (znajdziesz jednak okazję, żeby zajrzeć do świata z poprzednich części) i jej bohaterowie (tym razem główną postacią nie jest Ash), są utrzymani w stylu, który doskonale znasz z części CZERWONEJ i NIEBIESKIEJ. Niektóre lokacje są właściwie identyczne, jak poprzednio, zyskały tylko żywsze kolorki.

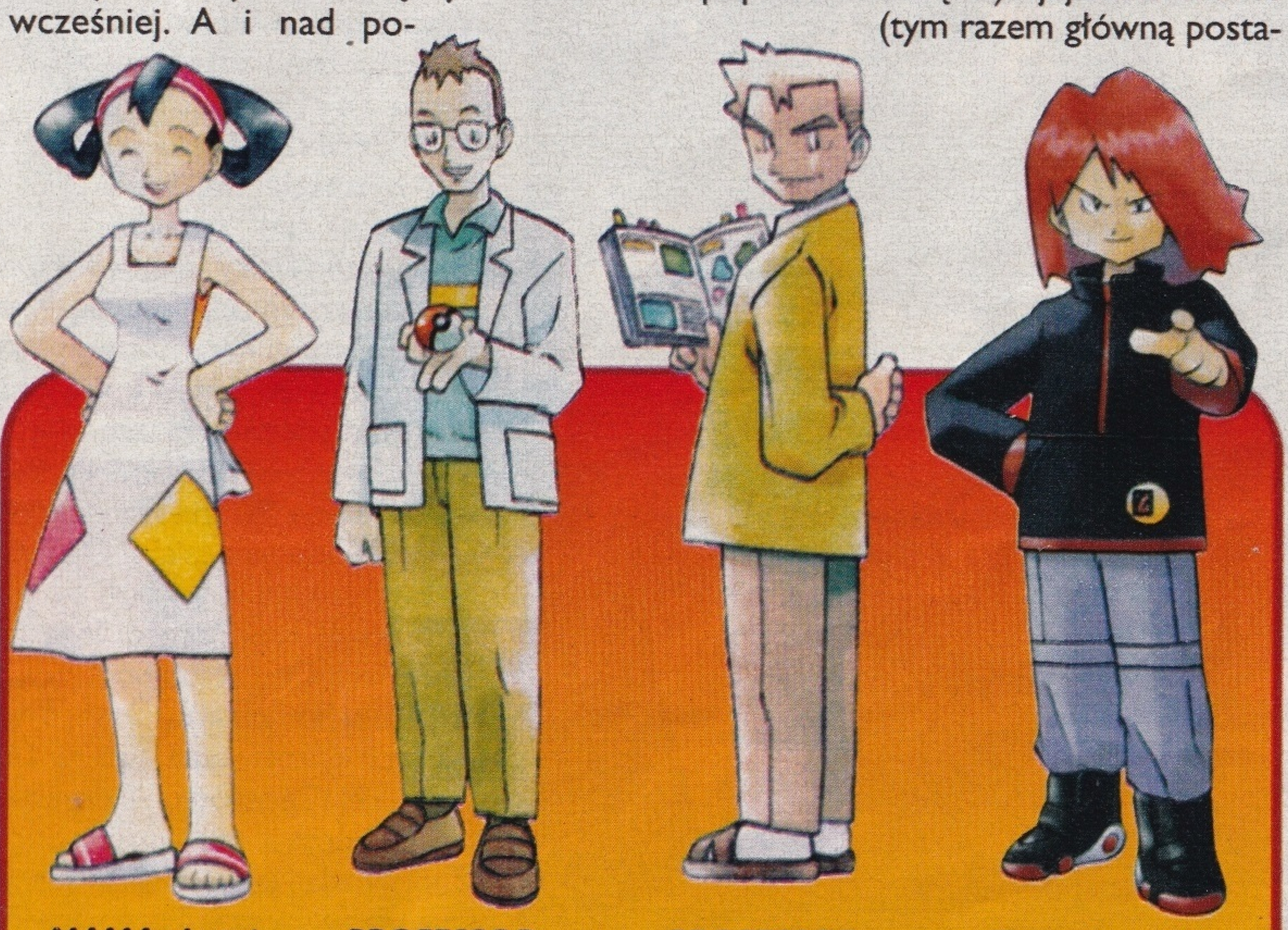


Uwaga! Złapałem podglądacza i szpiega! Hej! Odejdź od okna Profesora!

Dzięki temu nie czujesz się w tym świecie obco, a chęć otrzymania nowości bardzo dobrze zaspokojono w inny sposób. Skupiono się bowiem na usprawnieniach w ważniejszych elementach zabawy. Oczywiście dalej wędrujesz przez okolicę (tym razem wysłany w drogę przez Profesora Elma),



Na swojej drodze spotkasz wielu miłych ludzi. Zdarzą się też gbury. Jak w życiu

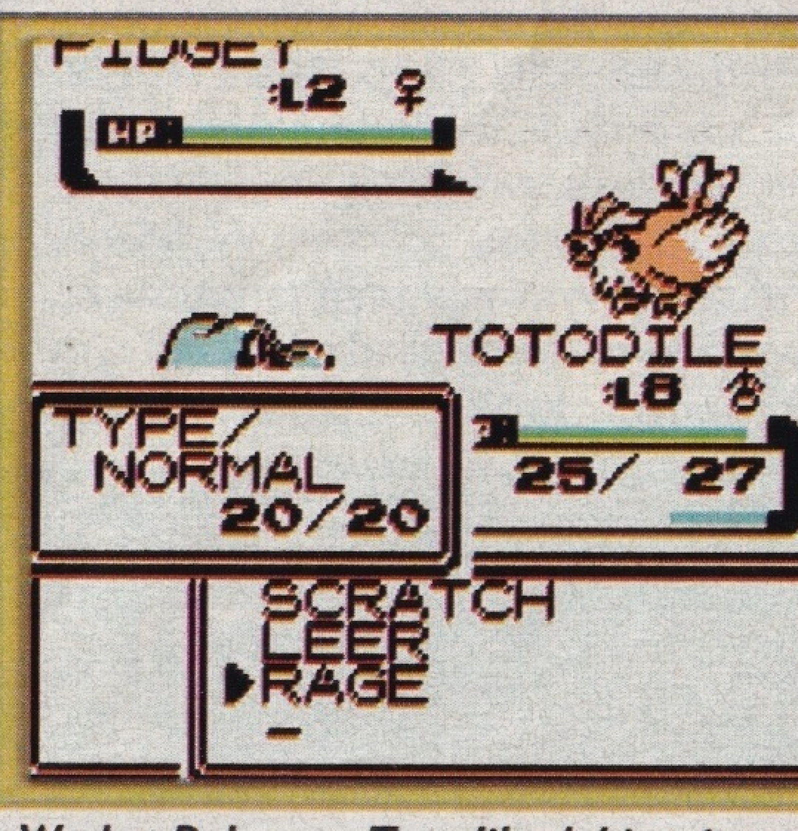


MAMA chętnie przechowa twoje pieniądze

PROFESSOR ELM wysyła cię w drogę

PROFESSOR OAK dalej bada Pokemony

To twój osobisty RYWAL w tej wersji gry



Wodny Pokemon Totodile debiutuje w nowej wersji gry z numerkiem 158

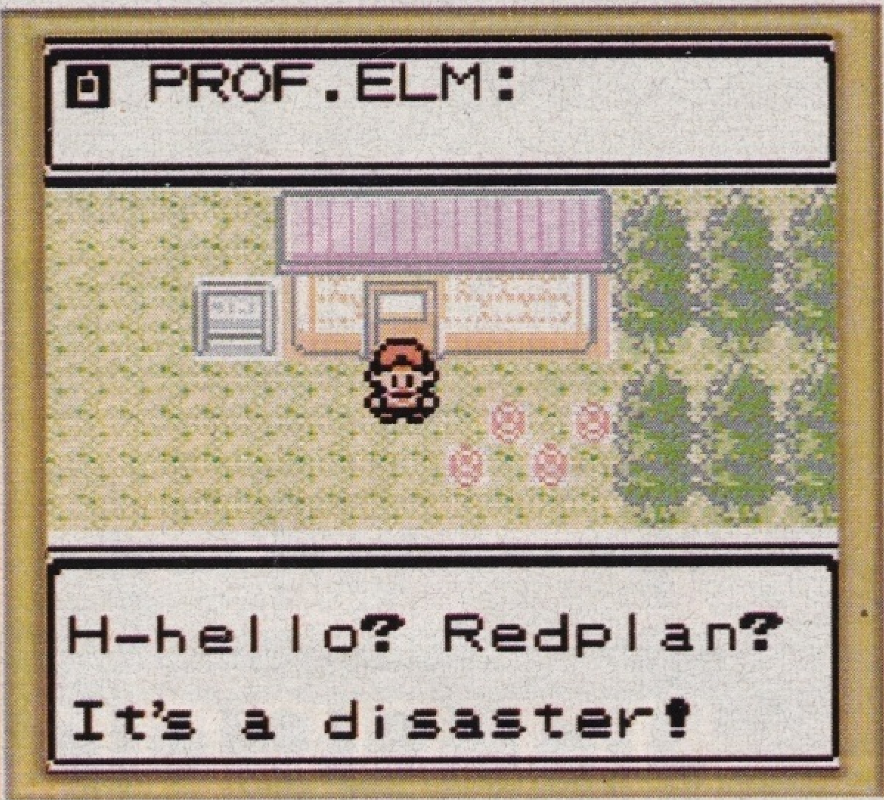


CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! możecie wygrać kasety z muzyką z serialu o Pokemonach! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i wymienią choć jednego nowego Pokemona z serii Srebrnej i Złotej



Pokemony do wyboru, do koloru! Ten wybór to trochę przereklamowałem...



Czasem możesz poczuć się zagubiony. Zawsze możesz zadzwonić do znajomych



Faceci W Czerni? Kto to wie? Nawet mówią o jakiejś tajemnicy w kieszeni

kto to zrobił

GAME FREAK

Za fenomenem Pokemonów stoi ta japońska firma i jej szef Satoshi Tajiri. Stworki wymyślił on w 1990 roku, ale przygotowanie gry zajęło mu 6 lat. W wywiadach mówi, że ten przebój przygotował na podstawie wspomnień z dzieciństwa. Chyba każdy chciałby mieć takie drogocenne wspomnienia...

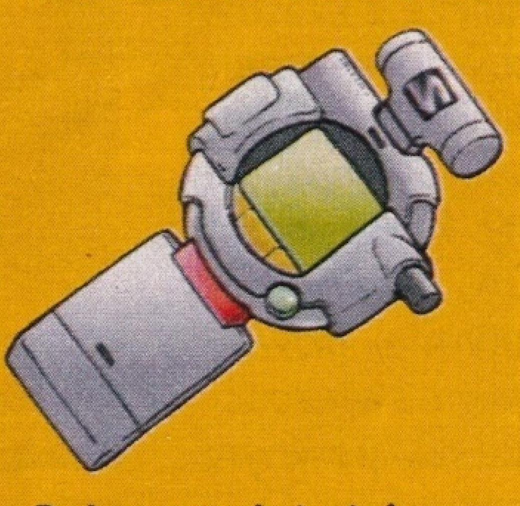


na początku wybierasz sobie jednego z trzech Pokemonów (Cyndaquila, Totodile czy Chikoritę), szkolisz go i wykorzystujesz do walk z innymi stworkami. Po drodze czekają na ciebie różne zadania do wykonania, dzięki którym rozwija się fabuła gry. Do tego wszystkiego dodano także nowe, ciekawe elementy. O ile o niektórych wystarczy jedynie wspomnieć (np. o urządzeniu zwanym Pokegear, w którym znajduje się mapa, telefon i radio), o tyle inne są naprawdę dosyć rewolucyjne (więcej informacji na ten temat znajdziesz w ramkach na tej stronie). Najważniejsze jest jednak to, że nowe badania świata Pokemonów przyniosły ze sobą kilka interesujących odkryć (w końcu prowadzą je takie tęgie umysły jak Profesorowie Elm i Oak!). Po pierwsze okazało się, że istnieją w nim pory dnia i nocy. Tę miłą niespodziankę zauważysz już na samym początku zabawy, bo musisz wtedy podać RZECZYWISTY czas, który panuje w twoim świecie. To właśnie według niego ustawia się zegar w Johto (uwzględniona zostaje nawet zmiana czasu z zimowego na letni!). Dzięki temu, jeżeli włączysz GBC np. o 3 w nocy, taka sama godzina będzie w świecie Pokemonów. **Zauważono także, że tydzień w tej krainie dzieli się na dni.** Czy to tylko taki przyjemny szczególik? Ależ nie! Dzięki temu teraz jeszcze trudniej złapać wszystkie gatunki. Okazało się, że niektóre pupile lubią polować w nocy (np. przypominający sowę Hoothoot), a inne w dzień. Musisz więc pamiętać, że jak będziesz bawił się w nocnego marka, to możesz pożegnać się z wygraną. I odwrotnie: kto rano wstaje, temu... nie każdy Pokemon złapać się daje. Osiągnięcie sukcesu jest też uzależnione od dni tygodnia, bo tylko w niektóre z nich mogą się wydarzyć rzeczy, dzięki którym dostaniesz odpowiedniego Pokemona (np. loteria odbywa się w piątek).

Prawdziwą rewelacją w tej wersji jest jednak odkrycie, że... w większości przypadków występują dwa rodzaje danego gatunku, chłopcy i dziewczynki (uff, dobrze, że wreszcie ktoś to zauważył...). No i chyba oczywiste jest, że w tym momencie ze związku dwóch Pokemonów może powstać... jajo! Wystarczy, że dostarczysz swoje pupile do Day Care Center, a potem zajmiesz się owocem ich miłości. Łączenie Pokemonów nie jest jednak takie proste, para musi się przecież polubić, a zwykle do gustu przypadają sobie stworki z tego samego gatunku. Są od tego wyjątki, np. Venonat może polubić Pinsir, a szczególnym zainteresowaniem wszystkich cieszy się sympatyczny, różowy i galaretowaty Ditto (brrr). Niektóre Pokemony dostaniesz tylko dzięki cierpliwemu czekaniu na to, co wyniknie z miłości ich rodziców. Do takich okazów należy np. Pichu (zgadnij, od kogo pochodzi...). **Żeby całkowicie pozbawić cię złudzeń, co do ilości czasu potrzebnego na ukończenie tych nowych wersji, trzeba jeszcze dodać, że teraz niektóre Pokemony mogą zmieniać postać, jeżeli w czasie wymiany mają określony przedmiot lub są we właściwym humorze (kto by pomyślał, prawda?).** A zbierać będzie naprawdę kogo. Zwłaszcza, że dodano dwa nowe rodzaje milusińskich: Steel i Dark, oraz zadbano o obronę przed specjalnym atakiem, do pięciu starych umiejętności dodając Special Defense. zwań na pewno będziesz miał mnóstwo! Bo przecież w POKEMONIE chodzi o to, żeby złapać króliczka, a nie gonić go! I bardzo dobrze! Zwłaszcza, że wśród nowych Pokemonów znajduje się paru kandydatów na następców słodkiego Pikachu...



Nowy, ulepszony plecaczek. Teraz wszystkie zebrane przez ciebie rzeczy mają swoje miejsce



Pokegear służy jako mapa, radio i telefon komórkowy (możesz przez niego otrzymywać wskazówki)



Teraz w grze pojawiło się także dziewięć nowych typów PokeBall. Należą do nich np. Love Ball czy Heavy Ball (świetna na tłuściochy). Bardzo rzadka Master Ball gwarantuje ci 100% powodzenie w łowach



Adres: http://www.pokemongold.com

Na tej stronie znajdziesz wszystko to, co musi wiedzieć początkujący trener, a nie chce mu się czytać instrukcji

TRENERZY POKEMONÓW



PRYCE z MAHOGANY TOWN walczy silnymi Seel (27), Dewgong (29) i Piloswine (31)



CLAIR z BLACKTHORN CITY Walczy z Dragonair (37), Dragonair (37), Kingdra (40) i Dragonair (37)



FALKNER z VIOLET CITY Należą do niego latające Pidgey (7) i Pidgeotto (9)



BUGSY z AZALEA TOWN Ma robale Metapod (14), Kakuna (14) i Scyther (16)



CHUCK z CIANWOOD CITY lubi siłę oraz swoje Pokemony Primeape (27) i Poliwrath (30)



WHITNEY z GOLDENROD CITY Używa dobrych Clefairy (18) i Miltank (20)



MORTY z ECRUTEAK CITY używa widmowych Gastly (21), Haunter (21), Gengar (25) i Haunter (23)



JASMINE z OLIVINE CITY używa Pokemonów Magnemite (30), Steelix (35) i Magnemite (30)

GBC	PSX	N64	DC	A

Pokemon Srebrny i Złoty
Stworki Powracają w Wielkim Stylu

129 zł	Nintendo / LucasToys	1-2 graczy

- Wykorzystuje: GameLink, GameBoy Printer

Grafika	5-	Dźwięk	4	Frajda	6

\+ Sto nowych Pokemonów, bardzo dobre pomysły, występowanie pór dnia i płci Pokemonów

– Muzyka mogłaby być lepsza, niektóre ulepszenia nie są niczym oryginalnym

Jeżeli jesteś fanem Pokemonów, to koniecznie powinieneś kupić tę grę. A jeśli jesteś przeciwnikiem tych stworków to... odejdź w pokoju — **6**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

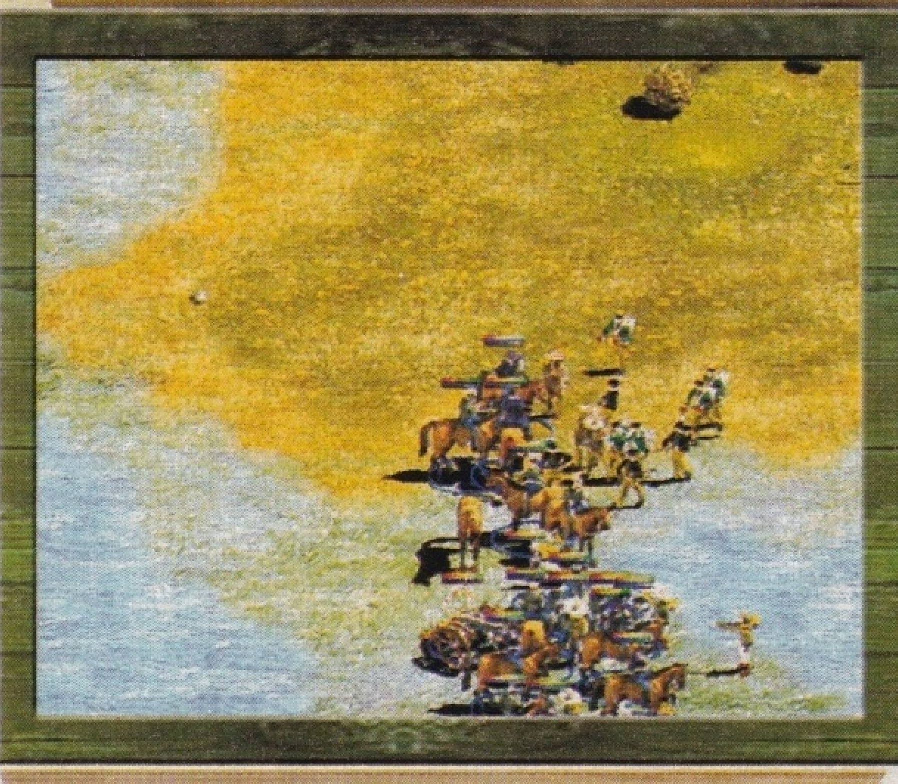
Biedne AGE OF EMPIRES! Programiści Data Becker dorwali go w jakimś ciemnym zaułku i najbezczelniej sklonowali!

AMERICA

NO PEACE BEYOND THE LINE

Sprawa od początku wyglądała podejrzanie. Oto bowiem za grę zatytułowaną AMERICA zabrali się Niemcy. Co prawda historia Stanów Zjednoczonych dzięki takim postaciom jak George Washington, wódz Siedzący Byk czy Billy The Kid stała się ogólnoświatowym dziedzictwem kulturowym, ale czy możesz wyobrazić sobie program o Insurekcji Kościuszkowskiej, przygotowany przez mieszkańców Seszeli? Grę o Ameryce powinni robić Amerykanie, gdyż tylko oni są w stanie uniknąć zbędnej „westernizacji”! A Niemcom nie udało obronić się przed tym błędem. Czuć, że historia USA to dla nich John Wayne i „Siedmiu wspaniałych”.

Sam pomysł na grę był jednak trafiony. Strategii w czasie rzeczywistym, rozgrywających się na terenach zasiedlonych przez czerwonoskórych, brakowało.



Żołnierze kochają ciasnotę. A gdy się zbiją w kupę, nie wiadomo, kto kogo bije



Indianie budowali takie śmieszne chatki, które wyglądały jak namioty i można było je spakować do walizeczki, by przewieźć je w inne miejsce. Pomysłowe!





Kosmici właściwi (tj. kosmiczni) i odważni marines, żołnierze z czasów II wojny światowej, wreszcie trolle i ogry, które pojawiały się w co drugiej grze, już się znudziły. Dlatego też AMERICA miała być miłym powiewem świeżości. I w pewnym sensie jest. Daje ci bowiem do dyspozycji nacje rodem z połowy XIX wieku, kiedy to Dziki Zachód przeżywał swe najlepsze chwile. **Są więc Indianie, Meksykanie, biali kolonizatorzy z Europy i wyjęci spod prawa kowboje, wszyscy walczący z zupełnie innych powodów.** Indianie biją się o ziemię, którą biali chcą im zabrać, biali o ziemię, której Indianie nie chcą im oddać, Meksykanom nie podoba się grabieżcza polityka kolonizatorów, zaś bandyci leją się po to tylko, by się lać – tak dla sportu.

Wśród przedstawicieli każdej z nacji znaleźć można mężczyzn i kobiety, żołnierzy różnych kategorii, a także jednostki specjalne, np. księdza wiodącego na barykady, który potrafi przeciągnąć wroga na swoją stronę (są i zakonnice!), siostrę opiekującą się rannymi, osobnika znającego się na obsłudze armat, złodzieja czy też szamana odprawiającego rozmaite magiczne tańce, np. taniec deszczu. **Ciekawostką są konni, którzy okazują się szalenie nieskuteczni podczas walki, ale po śmierci pozostawiają po sobie zwierzę, które może wykorzystać ktoś inny.** Generalnie jednak większość jednostek jest do siebie podobna pod względem funkcjonalnym – ot, po prostu myśliwi polujący na bizony, zawodowi strzelcy czy schłopieli osadnicy wyglądają dość podobnie. Szkoda! Tym bardziej, że równie przeciętne są w AMERICA budynki, dość standardowe, a ich jedyną zaletą jest oprawa graficzna.

Ta zaś ogólnie prezentuje się w produkcji Data Becker różnie. **O ile wszelkie konstrukcje stworzono z dbałością o szczegóły i wykorzystując naprawdę bogatą**



Suche, niczym nudnawy wykład, pustynie Południa stały się grobem dla wielu kowbojów





AMERICA ma nieco przestarzałą szatę graficzną. Gdzie te kolory rodem z WARCRAFT?



Pożar. Wszyscy stoją i się gapią, zamiast dzwonić pod 998. Cóż, Amerykanie...



Nie było w Ameryce osady bez radosnego rżenia konia i saloonu pachnącego whiskey

kto to zrobił

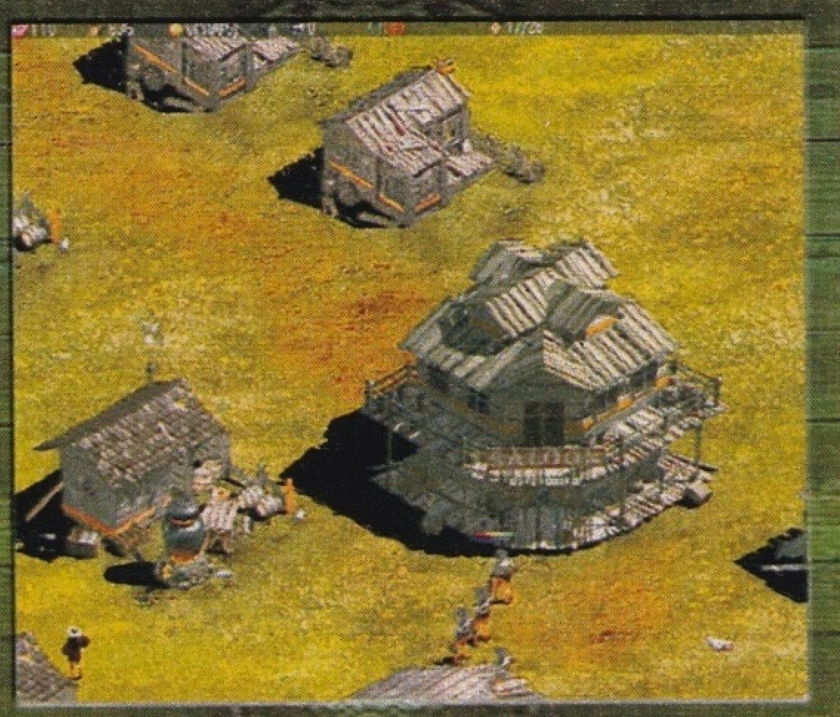
DATA BECKER

Niemcy z Data Becker niestety nie są mistrzami programowania. Poza grą AMERICA stworzyli przyzwoity symulator walk bokserskich o nazwie KO oraz wyścigi gokartów znane na Zachodzie jako GOKART CHALLENGE. Reszta ich programów to typowe biurowce (patrz MAH JONGG 3) bądź dodatki do symulatorów firmy Microsoft.

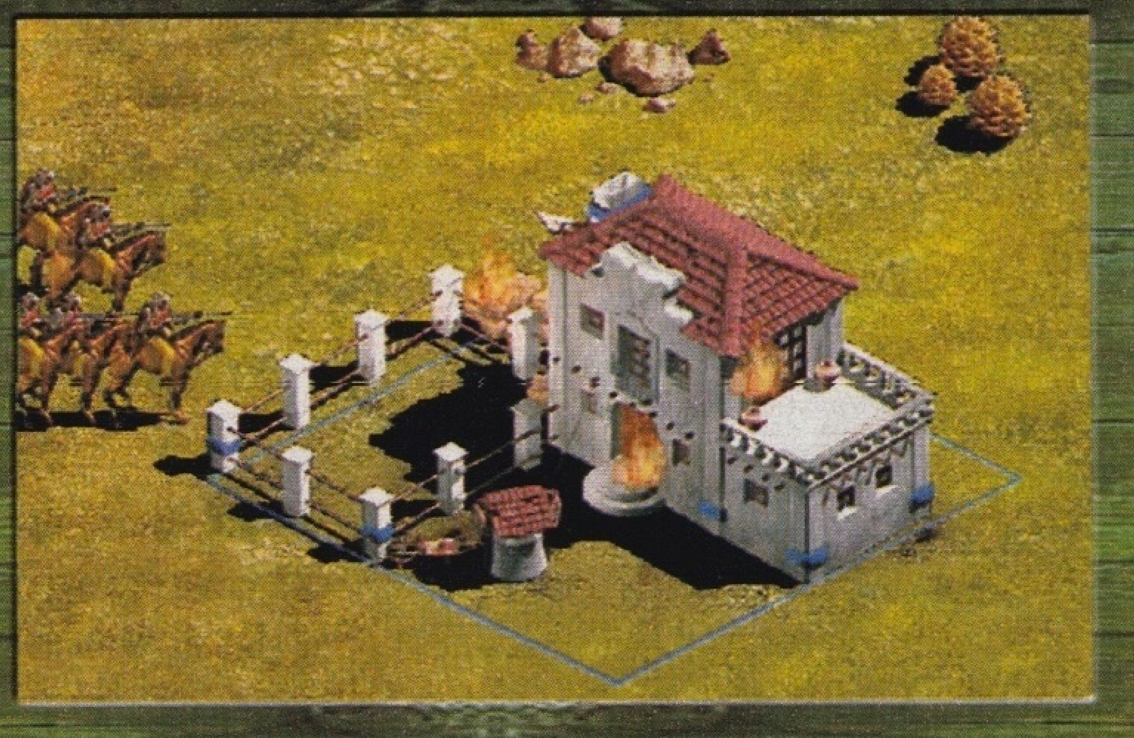


Dziki Zachód zdobyły konie. Bo czyż podwórkowe Burki byłyby w stanie pociągnąć wozy pełne osadników?

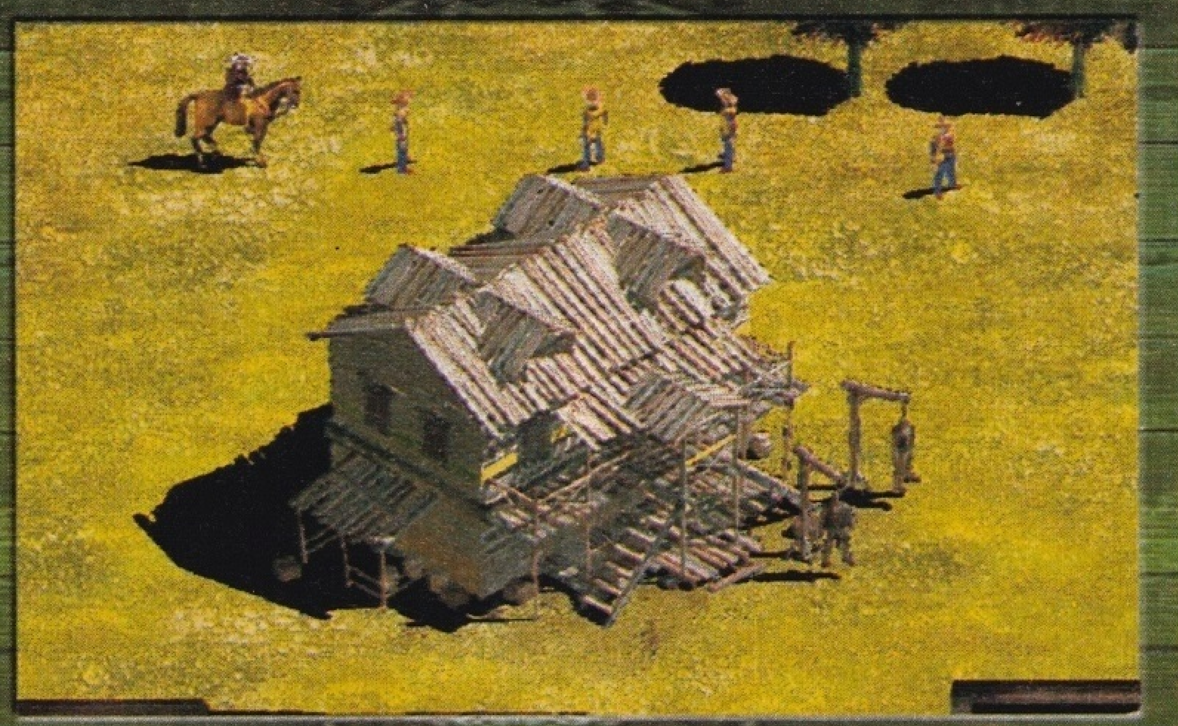




Mieszkańcy Ameryki nie deptali trawy. Rosła ona wszędzie, zaś ścieżek nie było



Piękna rezydencja w samym środku Ameryki. Do najbliższego sklepu 500 kilometrów...



Jedynym naprawdę dobrym elementem grafiki gry są projekty budynków. Reszta, niestety, jest milczeniem

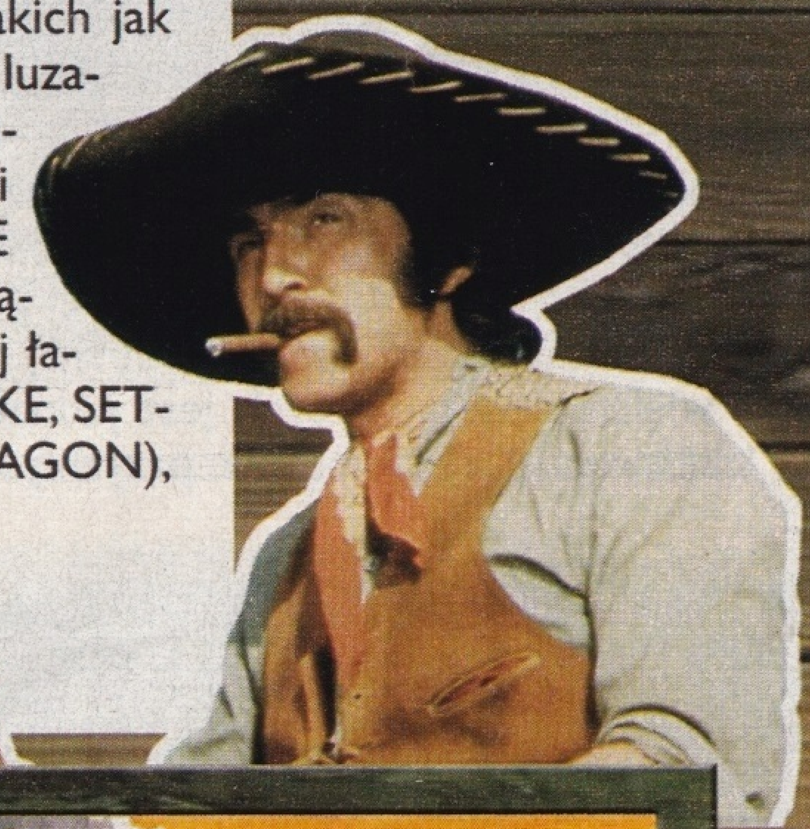
paletę kolorów, to same jednostki wyglądają marnie. Są niewielkie, sztywne jak manekiny, a poruszają się tak sprawnie jak najnowsze roboty rodem z Kurdystanu. Bardzo słabo prezentują się także animowane przerywniki – wyglądają na straszliwie rozmazane, wykonano je najwyraźniej w jakiejś niezbyt dużej rozdzielczości, po czym sztucznie powiększono. W efekcie już po paru godzinach zabawy AMERICA może odepchnąć, stając się brzydkim i niegrzecznym bobaskiem, który tylko przez chwilę stanowił atrakcję rodzinnego zjazdu. Dużo dokładniej opracowano szatę dźwiękową gry. Każda z ras posługuje się swoim własnym językiem, a muzyka przygrywająca w tle wpada w ucho.

Największą wadą gry jest jednak jej wtórność. Kto grał w znakomity skądinąd RTS AGE OF EMPIRES, ujrzy niemal dokładną jego kopię. Już same zadania, pojawiające się w kolejnych misjach, kojarzą się z utytułowaną grą Microsoftu, a do tego dochodzi jeszcze bliźniaczo podobne menu! Można zrozumieć wzorowanie się na klasykach gatunku, ale przecież AOE 2 ukazał się na rynku rok temu i wniósł sporo ciekawych nowinek. Czyżby nie został on w Niemczech wydany? Wątpliwe! Co gorsza, w AMERICA zdarza się nawet tak dziecinny błąd, jak gubienie się jednostek podczas marszu! Z kolei w czasie walki żołnierze zbijają się w kupę i zupełnie nie widać, co się z którym dzieje. Nieszczególnie prezentuje się też sztuczna inteligencja kierowanych przez komputer wojsk. Niektórzy wojacy albo są głupi, albo nie przeszli żadnego przeszkolenia wojskowego. O strategii wiedzą tyle, co kot napłakał. **Autorzy programu zamaskowali swoje nieróbstwo sztucznym zawyżeniem poziomu trudności.** Okazuje się bowiem, że na początku każdej misji przeciwnik jest doskonale wyszkolony i zaawansowany technicznie, twoje wojska zaś liche i dopiero trzeba się nimi zająć. Właśnie z tego powodu bardzo przydatna okazuje się strategia „chodu do przodu". Naprodukowanie setek nawet niezbyt doświadczonych jednostek i rzucenie ich wprost w objęcia wroga okazuje się być nadzwyczaj skuteczne. Tak jak w RTS-ach klasy B.

Tak więc AMERICA nie jest programem godnym zbytnej uwagi. Posiada kilka innowacji, takich jak możliwość dosiadania koni (tzw. luzaków) czy przenoszenia wioski indiańskiej. Cała reszta stanowi niestety kalkę wiekowego AGE OF EMPIRES. A że ostatnie miesiące były dla RTS-ów nadzwyczaj łaskawe (patrz: SUDDEN STRIKE, SETTLERS 4, FATE OF THE DRAGON), to nie ma powodów, abyś tracił czas walcząc za Amerykę.









Nic nadzwyczajnego na tej stronie się nie dzieje. Trochę screenów, informacji i muzyki. Są patche do ściągnięcia



Najpierw było pole. Potem przyjechał blady jak ściana człowiek i postawił mur. Na imię miał Cywilizacja

PC | PSX | N64 | DC | A

America
Niemiecka Strategia o Ameryce

ok.150 zł	Data Becker	1-4 graczy

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 460 MB HD
Zal: Pentium II 450, 128 MB RAM

Grafika 3+ Dźwięk 3+ Frajda 3+

+ Ciekawa tematyka, kilka oryginalnych pomysłów, trochę tego jednak za mało
– Przestarzała grafika i dźwięk, wysoki poziom trudności, wreszcie przeraźliwa wtórność

Politycy z całego świata są przeciwko klonowaniu. Po obejrzeniu AMERICA, klonu AGE OF EMPIRES, zrozumieliśmy ich postawę 3+

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: Wydawnictwo H. Bauer

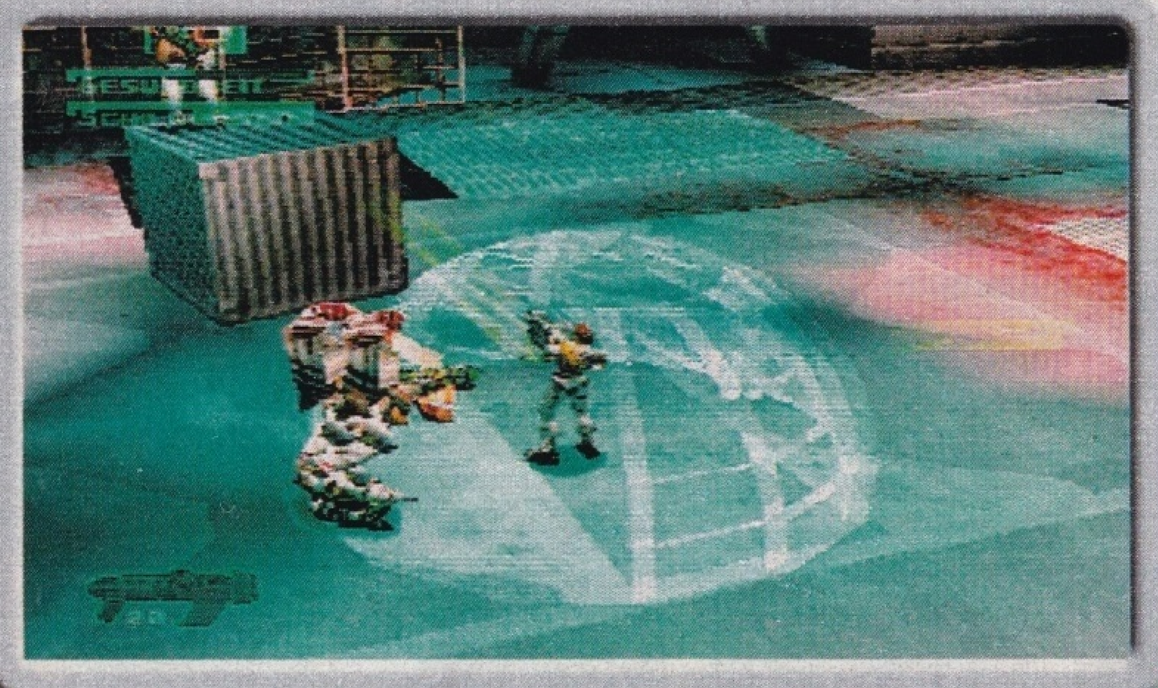
(C-12) Final Resistance

Twórcy słynnego MEDIEVILA szukali postaci, która mogłaby zastąpić ich gwiazdę, szkieletora Dana. Znaleźli dzielnego wojaka Vaughana, pogromcę Obcych



Vaughan prezentuje się nawet bardziej dziwacznie niż Dan, sympatyczny szkielet w ludzkim ubraniu. Jego brzydota ogranicza się wprawdzie tylko do twarzy, ale jest to wystarczający powód, żeby omijać go na ulicy. Vaughan ma bowiem wszczepione specjalne oko, otoczone przez paskudne blizny. Całe szczęście, że gra, której jest bohaterem, nie może pochwalić się ładną grafiką. Dzięki temu nie wyróżnia się ze średniej jakości tła.

Mimo swego wyglądu Vaughan jest osobą, którą należy darzyć szacunkiem. **Po pierwsze, to główny bohater gry akcji C-12, zapowiadanej jako groźny konkurent doskonałego METAL GEAR SOLID.** Po drugie, Vaughan jest ostatnią nadzieją ruchu oporu dogorywającego na Ziemi. A teraz pytanie za pół punktu: z kim walczy nasz bohater? Oczywiście z Obcymi. Jak setki bohaterów gier przed nim (i zapewne setki po nim). Mimo to można mieć jeszcze nadzieję, że historia w C-12 ma jakieś oryginalne elementy. Niestety, nic z tego. Obcy zaatakowali Ziemię i zdewastowali ją, zostawiając po sobie znany z setek filmów i gier krajobraz. Zgliszcza, resztki budowli, a pomiędzy nimi niedobitki zastraszonych ludzi. Najeźdźcy zrobili tylko jedną w miarę oryginalną rzecz: postanowili wykorzystać ludzi jako rodzaj broni, udoskonalony przez zaawansowaną technologię. Popełnili także poważny błąd: zostawili przy życiu Vaughana. Prawdziwego Bohatera, ostoję zastraszonych żołnierzy i trzęsących portkami dowódców. Człowieka, który wyjdzie cało z każdej sytuacji i który nikogo się nie boi. Jest on zdolny całkowicie poświęcić się dla Sprawy, tak bardzo, że kazał sobie wszczepić specjalne oko, oczywiście będące wynalazkiem Obcych i dające mu wiele możliwości.



Niektóre z wynalazków mogą okazać się przydatne. Dzięki nim dasz radę np. sparaliżować wroga

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę LEGEND OF DRAGOON! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co Obcy zrobili z ludźmi w C-12?

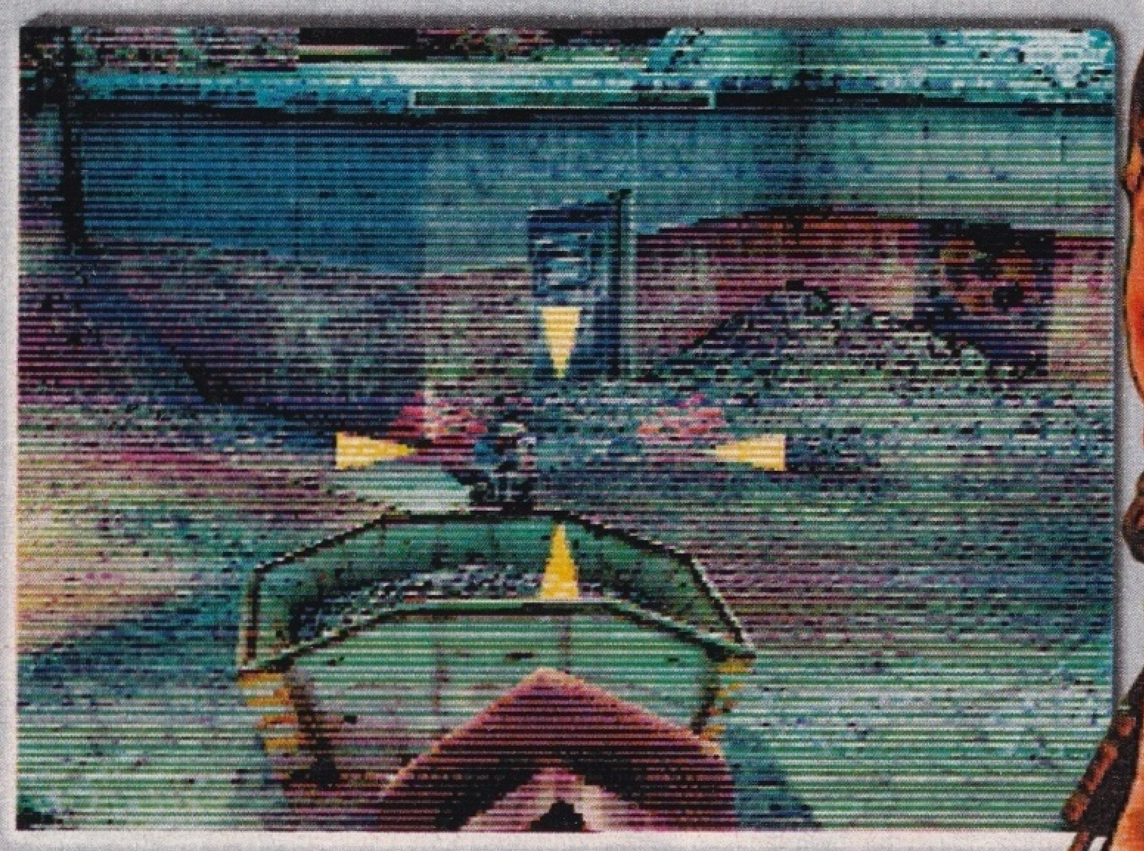


Kolejne korytarze, nowe zadania. Świat potrzebuje bohaterów!



Bez tak potężnej broni Vaughan nie wyglądałby atrakcyjnie

Pozostaje więc pytanie, czy taką fabułkę można było uratować? Chyba tak. Wystarczy popatrzeć na horrory z serii RESIDENT EVIL. Niezbyt oryginalny pomysł został w nich przedstawiony w taki sposób, że aż ciarki przechodzą po plecach. W C-12 efekt napięcia właściwie osiągnięto jedynie na samym początku i tworzy go bardzo dobra muzyka z menu (szkoda, że w dalszej części gry pojawia się ona rzadko i jest niezbyt dopasowana do wydarzeń). **W czasie rozgrywki w przeżywaniu chwil zagrożenia przeszkadza głównie fakt, że przeciwnicy mają inteligencję mniej rozwiniętą niż trole w grach RPG (a może Obcy zamiast mózgu mają galaretkę owocową?).** Od pierwszej walki widać doskonale, że podbojowi Ziemi przyświecało hasło „w kupie siła". Obcy są groźni głównie dlatego, że jest ich dużo i atakują ze wszystkich stron. Na ziemi spotkasz mało ruchliwe droidy i zwinne cyborgi, z powietrza atakują wielkie statki, strzelające wieżyczki i snajperzy. Największą wadą Obcych jest jednak ich skłonność do ulegania przyzwyczajeniom. Jak już taki osobnik wybierze sobie jedną trasę, po której będzie biegał, to nawet silny ostrzał nie zmusi go do jej zmiany. Do tego najeźdźcy mają chyba spore kłopoty ze wzrokiem, bo często zauważają Vaughana dopiero wtedy, kiedy podejdzie im pod szczypce. Niestety, widać, że twórcy C-12 woleli nie wysilać się, udoskonalając sztuczną inteligencję przeciwników. Szkoda także, że nie skorzystali ze sprawdzonych pomysłów, chociażby z filmów z Obcymi.



Jak Obcy przywiąże się do trasy, po której będzie się poruszał, to łatwo z niej nie zrezygnuje



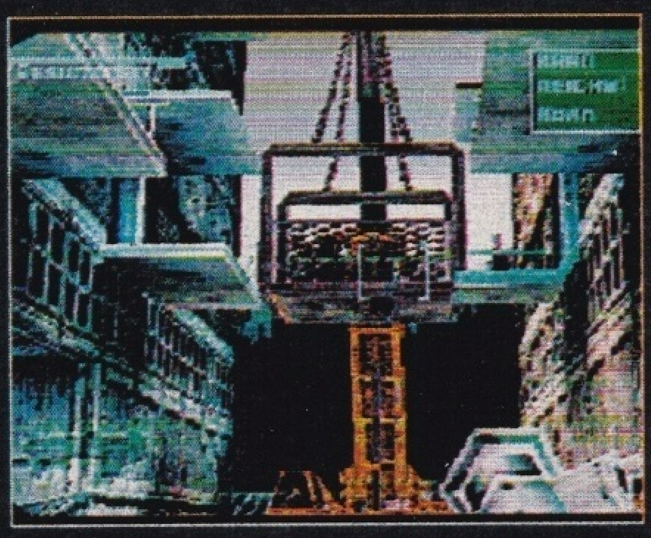
Nie zadbano także o zainteresowanie gracza przedstawioną w C-12 historią. Nie ma tutaj efektownych filmików, a cele misji zaprezentowane zostały jako kilka długich akapitów tekstu. Zresztą cała fabuła jakoś się nie klei i jest dosyć niespójna. C-12 od misternego METAL GEAR SOLID dzielą miliony lat świetlnych. Nie ma tutaj jakichś wstrząsających momentów, a i postacie, które Vaughan spotyka na swej niełatwej drodze, są – delikatnie rzecz ujmując – bezbarwne. Pełno tutaj zastraszonych żołnierzyków i przerażonych cywili, ale każdy z nich wygląda tak, jakby tylko grał w C-12, a nie znajdował się w samym środku piekła.

Już od samego początku zabawy widać, że gra miała być po prostu strzelanką (albo taka właśnie wyszła). Do czegoś takiego nie trzeba skomplikowanych elementów, podchodów, zachodów i inteligentnych przeciwników. Takie gry nie podobają się jednak wybrednym graczom, którzy narzekają, że zabawa za szybko się kończy. Dlatego do C-12 dodano elementy hmm... lo-

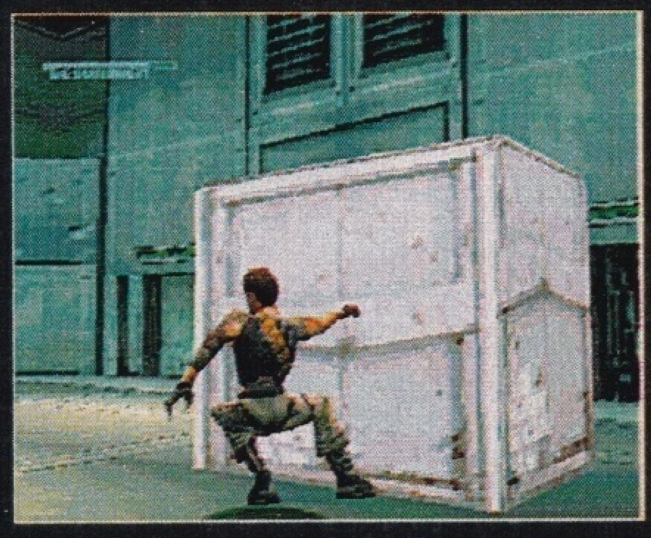
ZAJĘCIA OBOWIĄZKOWE



Niektóre wejścia zostały zabezpieczone mazią. Zniszczysz ją swoim ostrzem



Dzięki sztucznemu oku możesz celować bardzo dokładnie



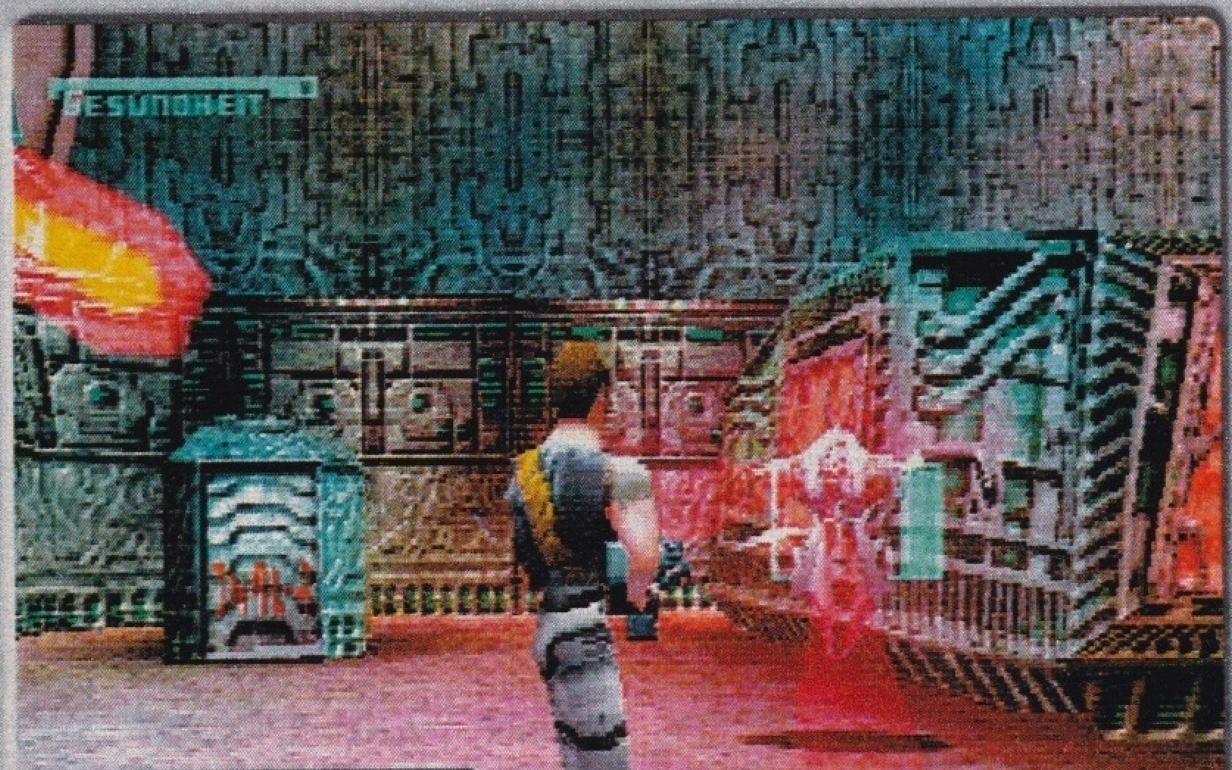
Niektóre przedmioty można przesuwać (naciśnij przy nich X i pociągnij)



O swoim wrogu możesz dowiedzieć się kilku bardzo interesujących rzeczy



Przydatny okazuje się też system GPS



Obcych jest do wyboru, do koloru. Latających, biegających, szpiegujących...

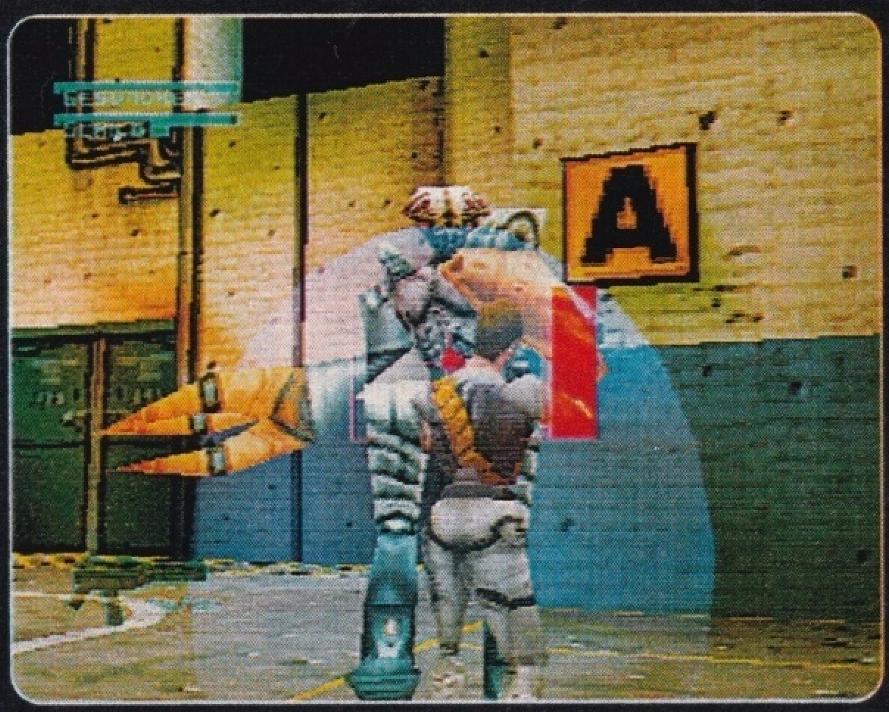


Efektowne wybuchy urozmaicają brzydki świat po ataku Obcych

POLOWANIE NA GRUBEGO ZWIERZA



Na początku warto, byś użył swojego sztucznego oka do rozpoznania przeciwnika i jego broni



Kolorowy pasek przy postaci wroga pokazuje jego siły życiowe. Zmniejszają się one po każdym twoim celnym strzale



Teraz wystarczy poczęstować Obcego nabojami. Pamiętaj także o pozbieraniu rzeczy, które miluś miał przy sobie

kto to zrobił

SONY CAMBRIDGE

Ten pododdział firmy Sony zasłynął z dwóch gier o przygodach sympatycznego szkieletora Dana Fortesque, wyrwanego z zaświatów przez pewnego niegodziwca, który chciał zawładnąć światem. Seria MEDIEVIL (a zwłaszcza jej pierwsza część) całkiem słusznie zyskała sobie wielu miłośników.

giczne. Drzwi zamknięte na klucz, zniszczone mosty, ukryte implanty. A skoro Obcy nie grzeszą inteligencją, nie trzeba wprowadzać trudnych zagadek. Oczywiste jest, że ze znalezieniem odpowiedniego kodu (leży na podłodze) może sobie poradzić tylko dzielny Vaughan. Wprowadzenie takich rebusów stało się jednak niewątpliwą zaletą gry i dzięki nim masz ochotę spędzić nad C-12 więcej czasu.



Równie ważnym plusem zabawy okazuje się specjalne oko Vaughana. Dzięki niemu możesz dokonywać zbliżeń, przełączać się na tryb widoku z pierwszej osoby i dostawać informacje na temat wrogów czy elementów krajobrazu. Z takim gadżetem Vaughan zyskuje naprawdę profesjonalny wygląd łowcy Obcych, chociaż wszystkie dostępne dzięki oku atrakcje nie są dla graczy żadną nowością! Szkoda także, że w trybie FPP nie można się ruszyć z miejsca, bo z takiej perspektywy grafika wygląda najlepiej. Jest odpowiednio do sytuacji zniekształcona i jakoś nie przebija przez nią jej normalna brzydota. Od razu bowiem widać, że w C-12 świat przeszedł jakąś poważną katastrofę. Wszystko jest pikselowate, a wiele elementów otoczenia zachorowało także na płaściznę. Tak jakby Obcy porozstawiali na polu walki modele z dykty, przypominające krajobraz Ziemi. Całkiem to sprytne, nieprawdaż? A na koniec czeka cię jeszcze jedna niespodzianka. **O ile sterowanie bohaterem okazuje się dosyć łatwe, to kamera żyje własnym życiem i czasami potrafi bardzo utrudnić zabawę.** Zdarza jej się to zwłaszcza wtedy, kiedy Vaughan balansuje na jakiejś krawędzi. Dzięki temu możesz przeżyć chwile naprawdę sporej grozy (spadnie, nie spadnie). I zatęsknić do bohatera z wcześniejszych gier twórców C-12, Sir Dana Fortesque. W starciu szkieletora w staroświeckim wdzianku z superżołnierzem przyszłości zdecydowanie wygrywa bowiem ten pierwszy.

PC	**PSX**	N64	DC	A

C-12: Final Resistance
Strzelanie do Obcych

199 zł	SONY	1 gracz

● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika 3+ | Dźwięk 4- | Frajda 3+

(+) Pojawiająca się od czasu do czasu ładna muzyka, trudne zmagania z chmarą Obcych

(–) Mało oryginalna historia, niska inteligencja przeciwników, momentami zła praca kamery

C-12 raczej nie ma szans na zdetronizowanie METAL GEAR SOLID. Do miana przeboju jeszcze mu duuuużo brakuje — 3+

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

STAR WARS STARFIGHTER

Star Wars ostatnio nie miał szczęścia do gier (zwłaszcza na konsole). Teraz to wszystko ulegnie zmianie. Nadleciał przecież bardzo dobry STARFIGHTER!



Znowu Star Wars – westchną przeciwnicy słynnej serii. Tym razem zadowoleni powinni być nawet najwięksi malkontenci, bo chociaż nie da się ukryć, że STARFIGHTER to opowieść ze świata „Gwiezdnych Wojen", to nie ma w niej Luków, Hanów, Imperatorów czy Vaderów (a przy okazji smutna wiadomość dla fanów Ciemnej Strony: w grze można stanąć tylko po Właściwej stronie barykady). Fabuła filmu „Mroczne Widmo" została już zresztą wykorzystana w innych grach. **Teraz postanowiono przedstawić te same wydarzenia z innej strony. Do akcji wprowadzono więc trzech zupełnie nowych bohaterów-pilotów: młodego Rhysa Dallowsa z Naboo, doświadczoną najemniczkę Vanę Sage i pirata Nyma.** I chociaż mają wiele wspólnego z najsławniejszymi bohaterami sagi (np. Vana i Nym przypominają zachowaniem Hana Solo, a Rhys – Luka), to jest to ich debiut w „Gwiezdnych Wojnach". Trzeba przyznać, że obsadzenie ich w głównych rolach w STARFIGHTERZE bardzo dobrze wpłynęło na atrakcyjność zabawy. Różnią się oni bowiem od siebie nie tylko wyglądem, ale także charakterami oraz podejściem do życia. Chociaż bohaterowie walczą z Federacją Handlową, to każdy z nich robi to z innego powodu i inna droga doprowadziła go do podjęcia takiej decyzji.



W niektórych misjach musisz wcisnąć gaz do dechy i wygrać wyścig



Dzięki temu w dosyć ciekawej (ale jednocześnie nie będącej kopią wydarzeń z filmu) fabule gry znalazły się zarówno postaci komediowe (przypominający Watoo z „Mrocznego Widma" handlowiec Reti), jak i smutne wydarzenia. Pojawiają się także nowe atrakcje: pokryta lawą planeta Eos, na której Federacja wybudowała tajną fabrykę, czy Lok, gdzie znajduje się baza Nyma.

Zaraz, zaraz, możesz zapytać, po co komu historyjki w kosmicznej strzelance? Dzięki nim naprawdę możesz wczuć się w rolę pilota z „Gwiezdnych Wojen". Już bowiem od pierwszej misji treningowej zostajesz rzucony w sam środek wydarzeń, które mają doprowadzić do zagłady



Vana zainteresowała się ciemnymi interesikami Federacji na Eos

kto to zrobił

LUCASARTS

Firmę założył (w 1982 r.) George Lucas, więc nic dziwnego, że zrobiła ona wiele tytułów ze świata Star Wars. Wydała także przygody Guybrusha na Wyspie Małp czy serię o Indianie Jones.

TRZECH BOHATERÓW, JEDEN PRZECIWNIK

VANA SAGE



Doświadczony najemnik z Alderaanu, kiedyś w szeregach ochrony Naboo. Ostatnio pracowała dla Federacji, ale pewnego dnia usłyszała zbyt wiele i musiała ratować swoje życie...

NYM



Pirat Feeorin, wychowany na Lok (tutaj dalej znajduje się jego baza). Ma na pieńku zarówno z Federacją, jak i... nasłaną przez nią Vaną Sage. Może i jest piratem, ale ma swoje zasady

RHYN DALLOWS



W obronie ojczystej planety, Naboo, jest gotów oddać swe młode życie. W czasie konwojowania statku królowej wpada w niezłe tarapaty, które kończy w... towarzystwie Vany, Nyma i Rita



Na Naboo nikt nie żartuje. Federacja i jej diaboliczny szef ostrzą ząbki na zielone wzgórza tej planety



Czy ten sympatyczny pan kogoś ci przypomina...



...tak, Rit ma wiele wspólnego z Watoo z „Mrocznego Widma"

planety Naboo. Co więcej, z zadania na zadanie (a jest 14 podstawowych etapów rogrywki) napięcie rośnie. I o ile w STARFIGHTERZE zajmujesz się głównie sprawnym zestrzeliwaniem kolejnych wrogów, to w pewnej chwili zauważasz, że nie robisz tego dla ukończenia gry. Jesteś taki odważny, bo ratujesz królową, uciekasz przed nasłanymi mordercami, eskortujesz statki, bronisz ojczystej planety czy chronisz swoje własne interesy. **Wczucie się w historię opowiedzianą w grze na pewno ułatwia ładna grafika wykonana z dbałością o szczegóły i szczególiki (oraz oczywiście doskonała muzyka, którą rozpoznają wszyscy miłośnicy „Gwiezdnych Wojen").** Zachwyca zwłaszcza zróżnicowanie krajobrazów: świat Star Wars jest piaszczysty, ale też zalany wodą, poprzecinany wąwozami i pokryty lawą. Do tego wszystkiego gdzieś tam, ponad planetami, znajduje się czarna przestrzeń, w której (jak to powiedziano w „Obcym") nikt nie usłyszy twojego krzyku... Okolice w STARFIGHTERZE równie dobrze prezentują się z bliska (możesz je podziwiać dzięki opcji snajperskiej). Jeżeli zbyt nisko skierujesz statek, nad ziemią uniosą się tumany kurzu. W jednej z misji wylecisz z rozpylonych przez wodospad drobinek wody, a w innej będziesz walczył w oparach unoszących się z wypływającej lawy. Jedyne większe zastrzeżenie może budzić nienaturalny wygląd postaci występujących w filmikach przeplatających misje.



Dzięki wprowadzeniu do gry fabuły można też było umieścić w niej sporo smaczków. Chociaż wcielasz się tutaj w jedną z trzech postaci, to bohaterów jest o wiele więcej. W niektórych misjach Nymowi towarzyszą jego wspólnicy, Rhys walczy razem ze swoimi kolegami z podniebnej floty Naboo, a nawet eskortuje pociesznego Reti. Na polu walki dzieje się bardzo dużo: przeciwnicy atakują ze wszystkich stron, a twoi towarzysze wymieniają się uwagami, pokrzykują z radości lub z przerażenia. Nie wystarczy więc ruszyć z pełną parą w silnikach na pierwszego lepszego wroga. Trzeba zaplanować akcję i spokojnie do niej podejść (ale też bez zbędnego guzdrania się). Do tego wszystkiego w niektórych misjach możesz wydawać swoim towarzyszom polecenia w stylu „atakujcie mój cel", czy „chrońcie moje tyły". W ten sposób dowodzisz większą grupą ludzi.

Zanim jednak ruszysz na spotkanie przygody i sławy, powinieneś dobrze opanować sterowanie statkami. Pierwsza misja jest treningowa, ale już w drugiej dostajesz poważne zadanie – eskortowanie statku królowej... **Całe szczęście, że w STARFIGHTERZE sterowanie nie jest skomplikowane i łatwo się go nauczyć (niezmiernie przydatne są zwłaszcza dwa analogowe drążki).** Atrakcji dostarcza także fakt, że w czasie zabawy będziesz musiał nauczyć się pilotowania trzech różnych statków. W kolejnych misjach wcielasz się bowiem w różnych bohaterów i nie możesz np. odmówić gry Vaną, nawet jeśli uważasz, że kobiety nie nadają się na pilotów. A inaczej kieruje się szybkim Starfighterem Rhysa, zwrotnym Guardianem Mantis Vany, czy potężnym bombowcem Havockiem Nyma. Każdy z pojazdów jest też wyposażony w inną broń, co musisz uwzględnić przy wykonywaniu zadań.



Obiekty wykonano z dużą dbałością o szczegóły

Wszystkie zalety gry sprawiają, że ani się obejrzysz, a dolecisz do ostatniej misji. Oczywiście im łatwiejszy z trzech poziomów trudności wybierzesz, tym szybciej to nastąpi. Czy potem pozostanie ci odłożenie gry na półkę? Nic z tych rzeczy. W misjach są poboczne zadania, dzięki którym można zdobyć medale. Dla kolekcjonerów szlachetnego kruszcu przygotowano poziomy bonusowe oraz tryb zabawy dla dwóch graczy. Zdobycie najcenniejszych odznaczeń kosztuje sporo trudu, ale warto się wysilić.

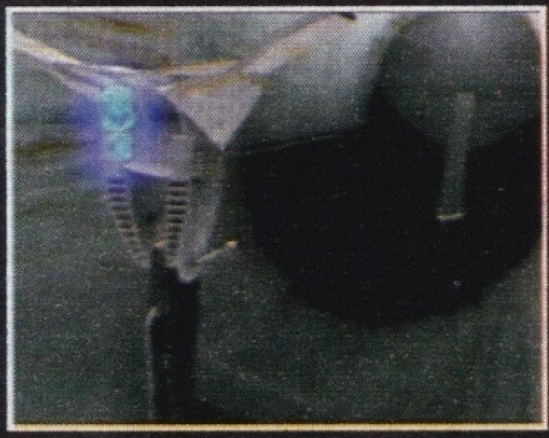
A na koniec słówko do osób, które na sam dźwięk słowa „Gwiezdne Wojny" dostają drgawek. Pomyślcie o Rhysie jako o Billu, Vanę nazwijcie Mary, a Nyma Johnem Barwnoskórym. A potem zapomnijcie, skąd pochodzi Naboo i inne dziwne nazwy. Czeka na was ręka królowej i planeta do wyzwolenia!



N-1 STARFIGHTER należy do chluby Naboo...



...młodego, ale zdolnego pilota RHYSA



GUARDIAN MANTIS jak ulał pasuje do...



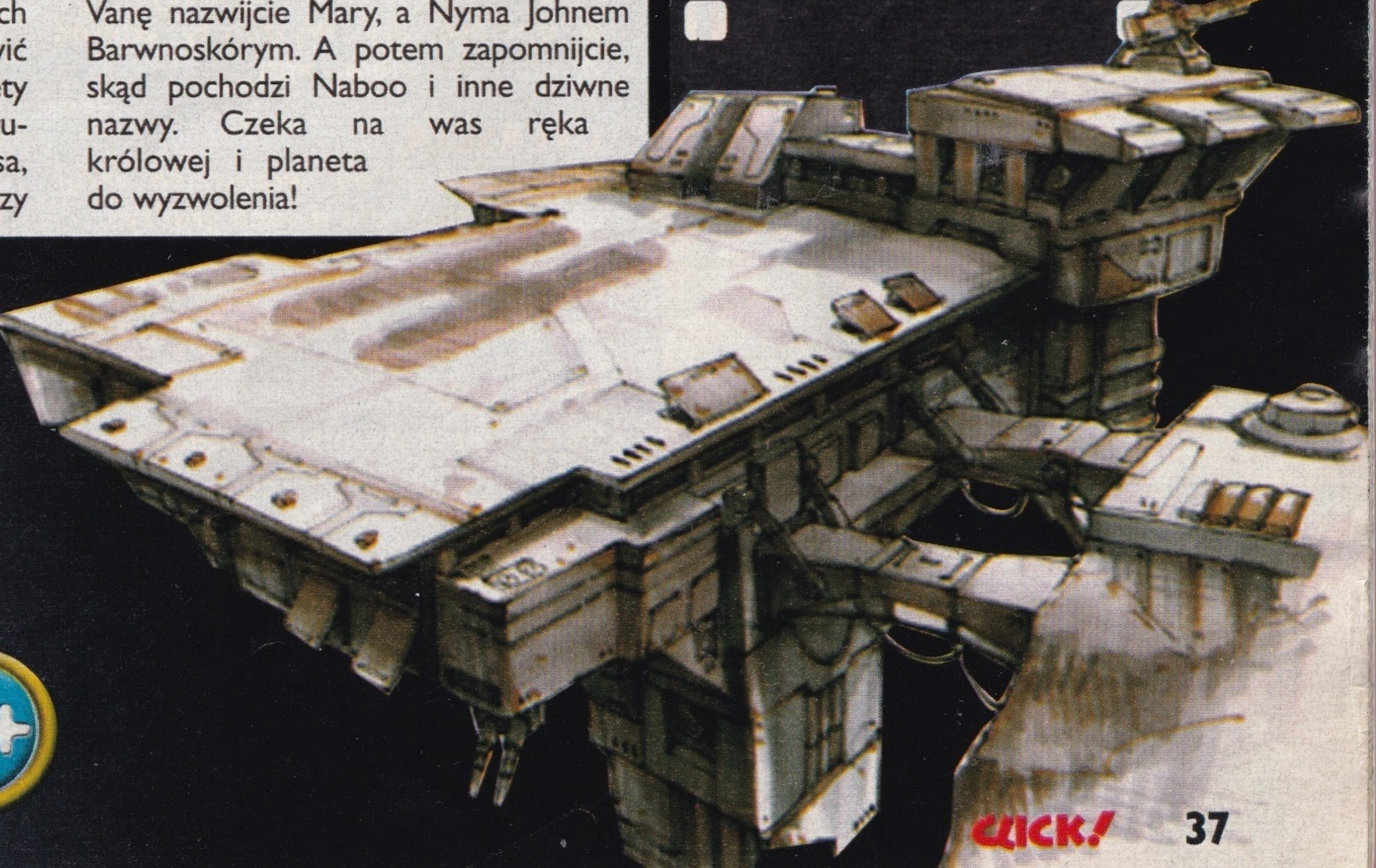
...swojej pani, doświadczonej najemniczki VANY



Potężny bombowiec HAVOC to własność...



...sprytnego NYMA, który ukradł go przed laty





Na stronie znajdziesz informacje o nowej grze i trochę obrazków. Możesz też podziwiać projekty graficzne lokacji

PC | **PS2** | N64 | DC | A

Star Wars: Starfighter
Kosmiczna Strzelanka

259 zł	LucasArts / LEM	1-2 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, DualShock

Grafika	5+	Dźwięk	5	Frajda	5+

\+ Bardzo ładna grafika, emocjonująca akcja, łatwe do opanowania sterowanie

– Postacie w filmikach wyglądają nieco za sztywno, liniowość misji

STARFIGTER to gra, na którą czekali wszyscy miłośnicy Star Wars. Akcja z „Mrocznego Widma" tym razem w nowym świetle **5+**

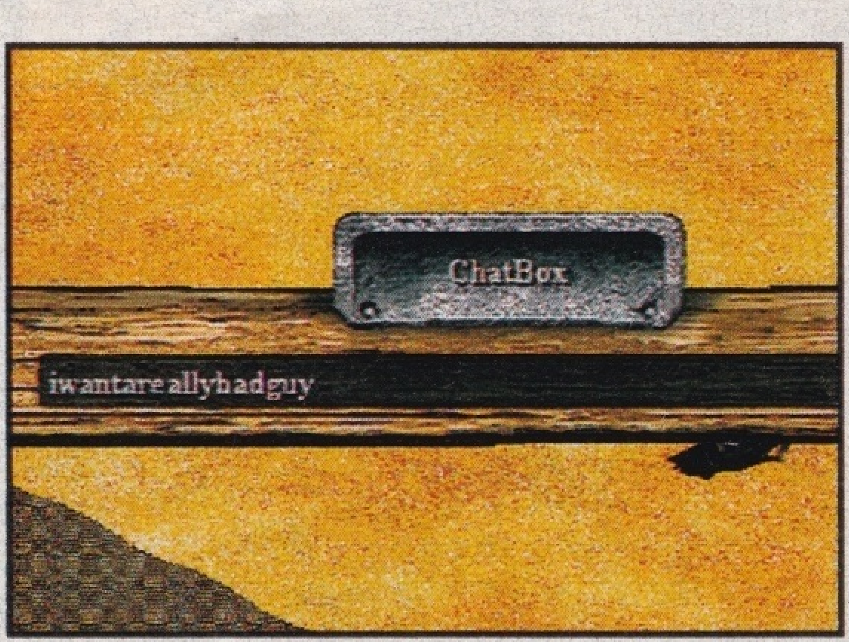
szybka pomoc

America
No Peace Beyond The Line

Aby uaktywnić kod, wciśnij klawisz ENTER i wpisz następujące litery:

Kody

- **gimmemorefirepower** większa siła ognia
- **goldinmypockets** dostajesz 1000 sztuk złota
- **iwantfastfood** dostajesz 1000 jednostek żywności
- **icanwineverythingnow** wygrywasz rozgrywkę
- **iwantareallybadguy** zjawia się Billy The Kid
- **woodisverygood** dostajesz 1000 jednostek drewna
- **icangeteverything** dostajesz 5000 jednostek żywności, drewna, złota oraz 100 karabinów i koni
- **iwantanamericanhero** pojawia się David Crockett
- **horsesarecrazy** dostajesz 10 koni
- **cpuoff** wyłącza inteligencję komputera
- **cpupon** włącza inteligencję komputera



Well, my boys... Za chwilę zjawi się Billy The Kid i pokaże parę sztuczek



Czyżby jakaś Squaw przyniosła 1000 sztuk złota? O wielki Duchu!


Drżyjcie blade twarze. Billy The Kid przybywa do miasteczka...

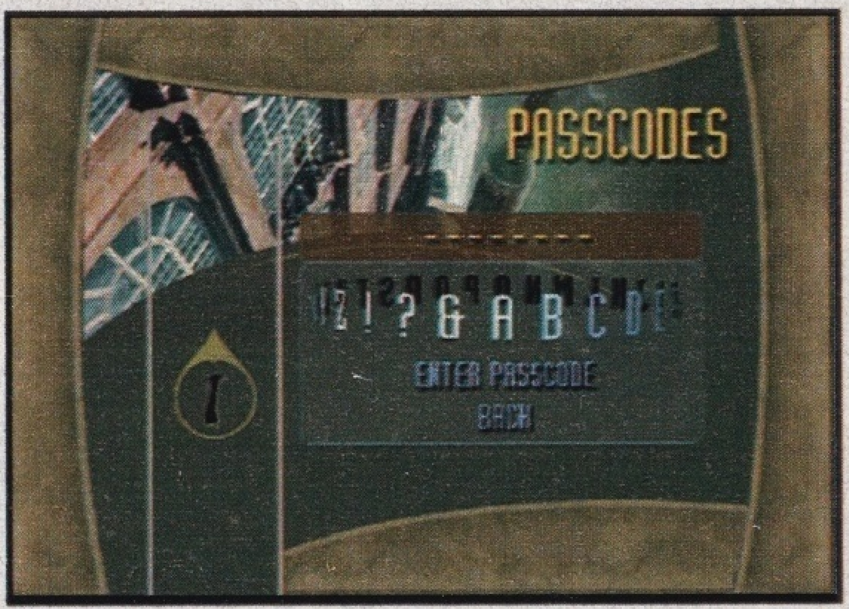

...ciekawe, czy dojdzie do pojedynku z Davidem Crockett'em?

Star Wars
Battle for Naboo

Wejdź do Options – Passcodes i wpisz wybrany kod. Jeśli zrobisz to prawidłowo, powinieneś usłyszeć krótkie kliknięcie.

Kody

- **JHGNRGAS** dostęp do wszystkich poziomów
- **FMRYLDAD** dostęp do poziomu Dark Side
- **EOWXZGAS** pokazuje zdjęcie producentów gry
- **DIWMZIAR** pokazuje listę autorów gry
- **HRDTOKIL** osłony o maksymalnej mocy
- **RQORACAQ** dostęp do AAT
- **LFZWKXAA** nieśmiertelność
- **XFIIYBAY** daje Swamp Speeder
- **JOBXXFAI** otwiera galerię obrazków
- **RECTVBAH** dostęp do wszystkich melodii
- **CXSJMIAA** pojedynczy strzał zabija!
- **ABVUSEAY** namierzanie na źródło ciepła (użyj drugiego przycisku Fire)
- **NASTYMDE** trudny tryb rozgrywki

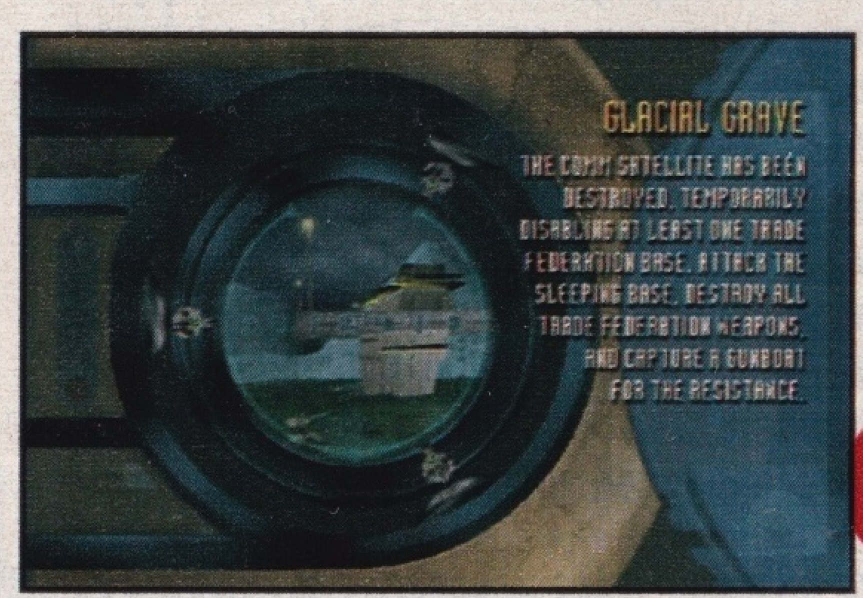


Choć walczysz po Właściwej stronie Mocy, pomoc ci się przyda

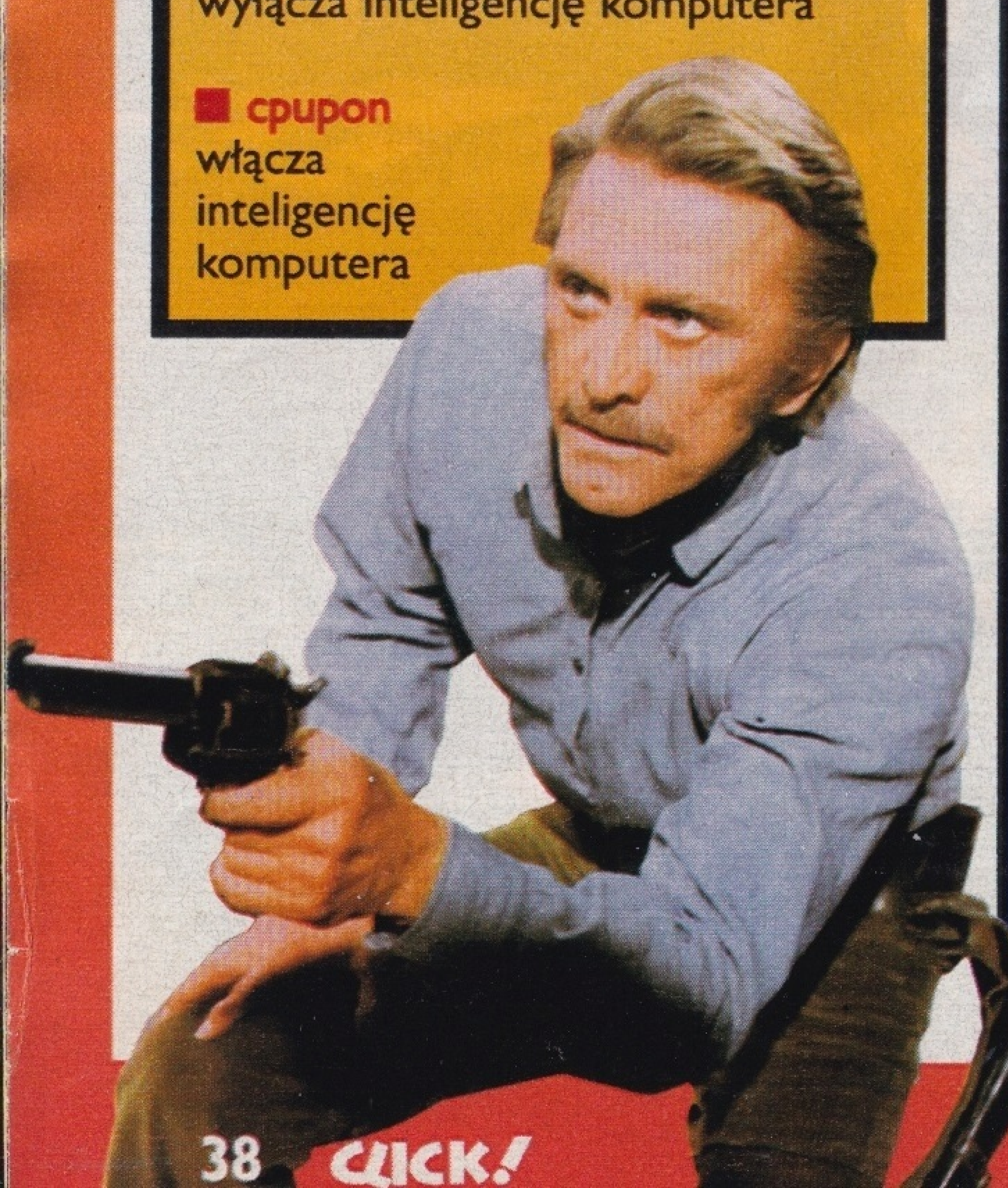

Ciekawe, czy radosne buźki autorów gry mogą ci pomóc w walce?



Witaj po ciemnej stronie Mocy...



A może życzysz sobie dostęp do wszystkich misji?



STAR WARS STARFIGHTER

Tryb oszukiwania znajduje się w opcjach gry. Wystarczy wpisać w nim odpowiedni kod

OVERSEER
Masz dostęp do wszystkich misji oprócz zadań dla dwóch graczy

ANDREW
Dodatkowe misje dla dwóch graczy

BLUENSF
Nowy statek do misji dwuosobowych

MINIME
Niewidzialność

WOZ
Nyma spotka świąteczna niespodzianka

NOHUD
Nie masz danych

SHIPS
Odblokowanie galerii

CREDITS
Dowiesz się, kto zrobił grę

DIRECTOR
Obejrzysz misje z nowych ujęć

JARJAR
Prawy przycisk jest lewy itd.

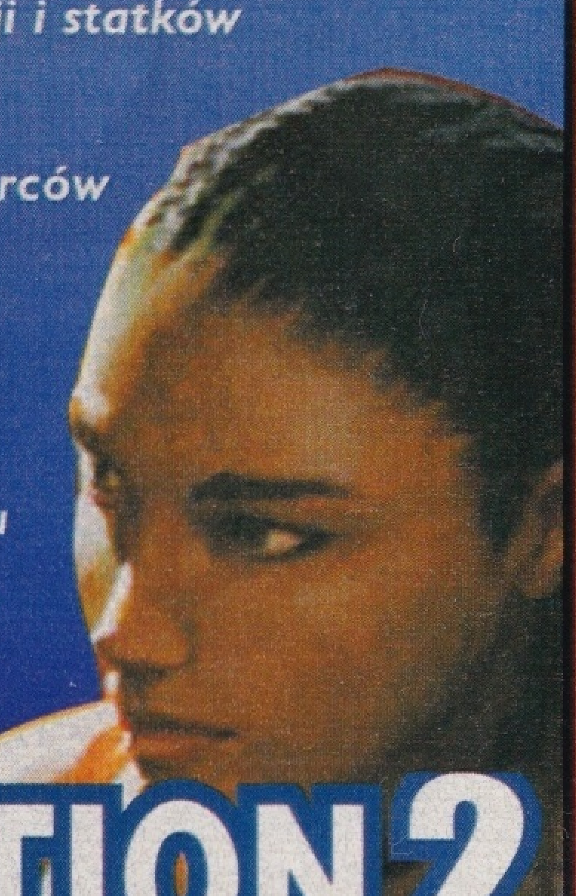
HEROES
Obejrzysz ładne obrazki

SHIPS
Obejrzysz statki wroga

PLANETS
Projekty lokacji i statków

TEAM
Zdjęcie twórców gry

SHOTS, SIZZLE lub **HOTEL**
Zmiana ekranu



PLAYSTATION 2

www.nintendo.com

www.stworki.com.pl

POKéMON
Gotta catch 'em all!™

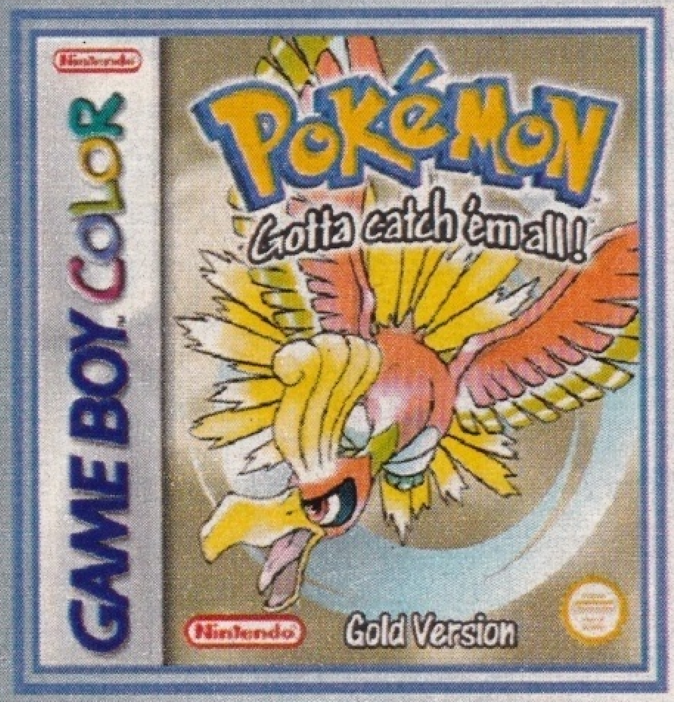




GAME BOY COLOR

Ciąg dalszy twojego zadania , zostań najlepszym trenerem Pokemona na świecie .

- JOHTO — całkiem nowy świat Pokemonów
- Znajdziesz tu nowe rodzaje ataków i różne rodzaje Pokemonów do trenowania i zbierania.
- Wbudowany zegar w grze symuluje rzeczywisty czas , ponieważ niektóre Pokemony żyją w nocy a niektóre są aktywne w dzień .
- Złota i Srebrna edycja gry jest w pełni kompatybilna z Edycjami Żółtą , Czerwoną i Niebieską .





Dystrybutorzy:
Lukas Toys Sp.z.o.o.,
PL 53-031 Wroclaw
Optimus S.A.,
PL 33-300 Nowy Sacz

Nintendo®

CZĘŚĆ 2



Okazuje się, że SETTLERS IV mogą przysporzyć graczom nie lada problemów. Mamy nadzieję, że nasz poradnik chociaż częściowo pomoże przejść grę i pokonać Mroczne Plemię. Pamiętaj jednak, że przebieg rozgrywki zależy od tego, jaką rasą grasz

Misja 1
Nasiona ciemności

***Cel:* Podbij osiedle Majów położone na zachodzie**



Jeżeli chcesz dużo budować, musisz zadbać o zapasy drewna i siłę roboczą. Wznieś chatkę drwala

Jest to prosta misja, wymagająca wyłącznie cierpliwości i dokładności. Na samym początku dobuduj do istniejącej jeszcze jedną chatkę drwala oraz leśnika. W południowej części twojej osady postaw także chatę kamieniarza. Jest to o tyle ważne, że brak któregoś z tych surowców praktycznie uniemożliwi ci dalszą rozbudowę.

✿ Wyślij w góry na północy tylu geologów, ilu możesz. Gdy będą zajęci poszukiwaniem minerałów, staraj się przyłączyć tamte tereny, stawiając na nich kilka małych wież wartowniczych. Teraz zajmij się rozbudową infrastruktury pod przyszłe kopalnie. Wybuduj dwa gospodarstwa, chatę nosiwody (przy strumyku na wschodzie), hodowlę owiec, rzeźnię, młyn oraz piekarnię. Staraj się nie stawiać tych budynków przy zachodniej granicy, gdyż to właśnie stamtąd będą nadciągać wojska nieprzyjaciela.



✿ Gdy geolodzy odnajdą już złoża surowców, wybuduj w odpowiednim miejscu jedną kopalnię węgla, a także żelaza. W ich pobliżu wznieś hutę żelaza, kuźnię oraz dwie (!) pracownie płatnerza. Niech kowal wykuje kilka sztuk młotków, łopat oraz kilofów. Płatnerzom zleć ciągłą produkcję mieczy i łuków.



Czas przystąpić do produkcji dużej ilości oręża. Wróg nie będzie przecież czekał. Huta już gotowa

✿ Ufortyfikuj swoją zachodnią granicę – postaw tam przynajmniej trzy duże wieże wartownicze i obsadź je (a także pozostałe w okolicy) pełną załogą. Wybuduj koszary i przełącz je na tryb ciągłej rekrutacji rycerzy oraz łuczników pierwszego poziomu. Wznieś także przynajmniej jedną dużą rezydencję, aby nie zabrakło później wolnych osadników.



✿ W tym momencie komputer powinien przeprowadzić pierwszy atak. Od czasu do czasu będzie wysyłał średniej wielkości oddziały, ale twoje wojska powinny sobie z tym bez problemu poradzić. Możesz co najwyżej trzymać na granicy kilkunastu żołnierzy, aby pomagali pilnować tam porządku (same wieże bez żadnego wsparcia są niewiele warte).

✿ Najłatwiejszy etap misji polega na poszerzaniu północnej granicy i zbieraniu coraz większej armii. W górach wybuduj dodatkowo po jednej kopali żelaza, węgla a także kamienia. Systematycznie wznoś również duże rezydencje dla osadników.

✿ Gdy będziesz miał około 80 łuczników i tyle samo rycerzy, wyślij swoją armię na zachód. Zniszczy ona wszystko, co napotka na swojej drodze. Pamiętaj jednak, aby nie dopuszczać rycerzy do bezpośredniego starcia. Pozwól, aby łucznicy załatwili wszystko na odległość – nikt nie przebije się przez ich ścianę strzał. Rycerze powinni tylko zajmować wrogie budynki.

Misja 2
Cios w plecy

Cel: *Zniszcz farmy purchawek Mrocznego Plemienia. Majowie zdają się być nastawieni przyjaźnie, ale musisz zachować ostrożność*



Już za chwilę te ziemie z powrotem przemienią się w zieloną i słoneczną krainę

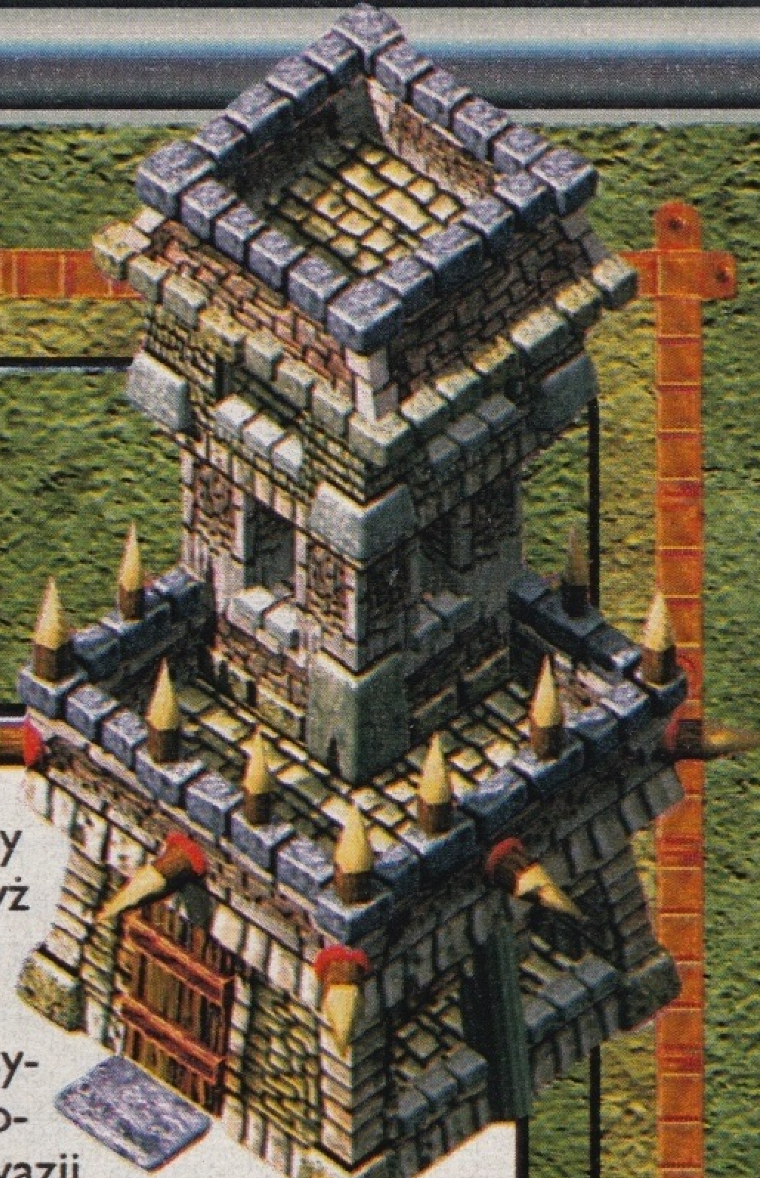
W pobliżu chatki drwala zbuduj chatkę leśnika i tartak. Na północnej i południowej granicy postaw po jednej wieży wartowniczej. Pięciu geologów wyślij w góry leżące na północy. Zacznij budować potrzebną infrastrukturę, pamiętaj jednak, aby budynki, w których niezbędna jest woda, znajdowały się blisko rzeczki na północy. Stąd będzie bliżej do chaty nosiwody.

✿ Gdy powstanie cały łańcuch żywieniowy (dwa gospodarstwa, młyn, piekarnia, hodowla owiec, rzeźnia, chata myśliwego), wybuduj po dwie kopalnie żelaza i węgla. Cały czas stawiaj nowe wieże wartownicze, kierując się na wschód tak, aby okrążyć całe jezioro. Zadbaj o odpowiednią liczbę osadników.



✿ W góry po drugiej stronie jeziora poślij geologów. Gdy znajdujące się tam minerały zostaną oznaczone, wybuduj dwie kopalnie złota. W ich pobliżu wznieś dwie dodatkowe chatki rybaka. Postaw dwie pracownie płatnerza, złotnika oraz jedną kuźnię i koszary. Wyprodukuj przynajmniej dziesięć łopat i powołaj ogrodników. W koszarach zacznij rekrutować rycerzy i łuczników trzeciego poziomu. Jeżeli chcesz wzbogacić swoją armię o kapłanów, zacznij zbierać manę (potrzebna jest do tego mała świątynia oraz winnica), a także wybuduj dużą świątynię.

✿ Gdy stwierdzisz, że masz wystarczająco dużo żołnierzy (co najmniej 60 łuczników i tyle samo rycerzy), wyślij ich wraz z ogrodnikami drogą na północny zachód. Oczyść teren z wrogich jednostek i każ ogrodnikom zniszczyć farmy purchawek. Uważaj jednak, aby nie zaatakować głównej siedziby Mrocznego Plemienia, gdyż może się to dla ciebie źle skończyć.



Niedługo dostaniesz sygnał, że Majowie przygotowują się do inwazji. Wylecz rannych i ulokuj ich na wschodniej granicy. Jeżeli przeciwnik nie przybędzie sam, rozpocznij ofensywę. Twoja armia powinna sobie poradzić bez problemu. Pamiętaj tylko, aby używać głównie łuczników!



Bez żywności górnicy przestaliby pracować, a wtedy... marny twój los

Misja 3
Bitwa o Rolfowy Róg

Cel: *Przywróć dawną świetność starożytnemu cmentarzysku twojego ludu*

Na samym początku dostaw do istniejącej jeszcze jedną chatkę drwala. Wybuduj także dwa tartaki oraz chatkę leśnika, a na południu chatkę kamieniarza. Zaraz po tym postaw dużą posiadłość. Wznieś dwie wieże wartownicze – jedną na południu, aby przyłączyć tereny, na których znajdują się kamienie, a drugą w miejscu wysuniętym najdalej na północ. Wyślij tam także pionierów. Paru geologom każ spenetrować góry na wschodzie. Następnie wybuduj chatkę myśliwego oraz chatkę rybaka. Nie stawiaj gospodarstwa i budynków z nim związanych, gdyż i tak nie masz potrzebnych narzędzi. Gdy geolodzy oznaczą już cały teren, wybuduj dwie kopalnie żelaza oraz węgla. Postaw hutę żelaza i kuźnię. Kowalowi zleć wyprodukowanie dwóch kos, kilku kilofów (nie starczy ich dla wszystkich górników) i dwóch młotków. Teraz wznieś dwa gospodarstwa, chatę nosiwody, młyn, piekarnię, hodowlę świń oraz kuźnię. Wybuduj dwie pracownie płatnerza i koszary. Wyprodukuj 15 łopat.

✿ Jak tylko uzbierasz armię (50 łuczników i rycerzy pierwszego poziomu), wyślij ją wraz z ogrodnikami na starożytny cmentarz (omijaj siedzibę Mrocznego Plemienia). Pozwól ogrodnikom przywrócić mu dawną świetność.





Miejsca jest tak mało, że trzeba bardzo umiejętnie zagospodarować każdy skrawek ziemi

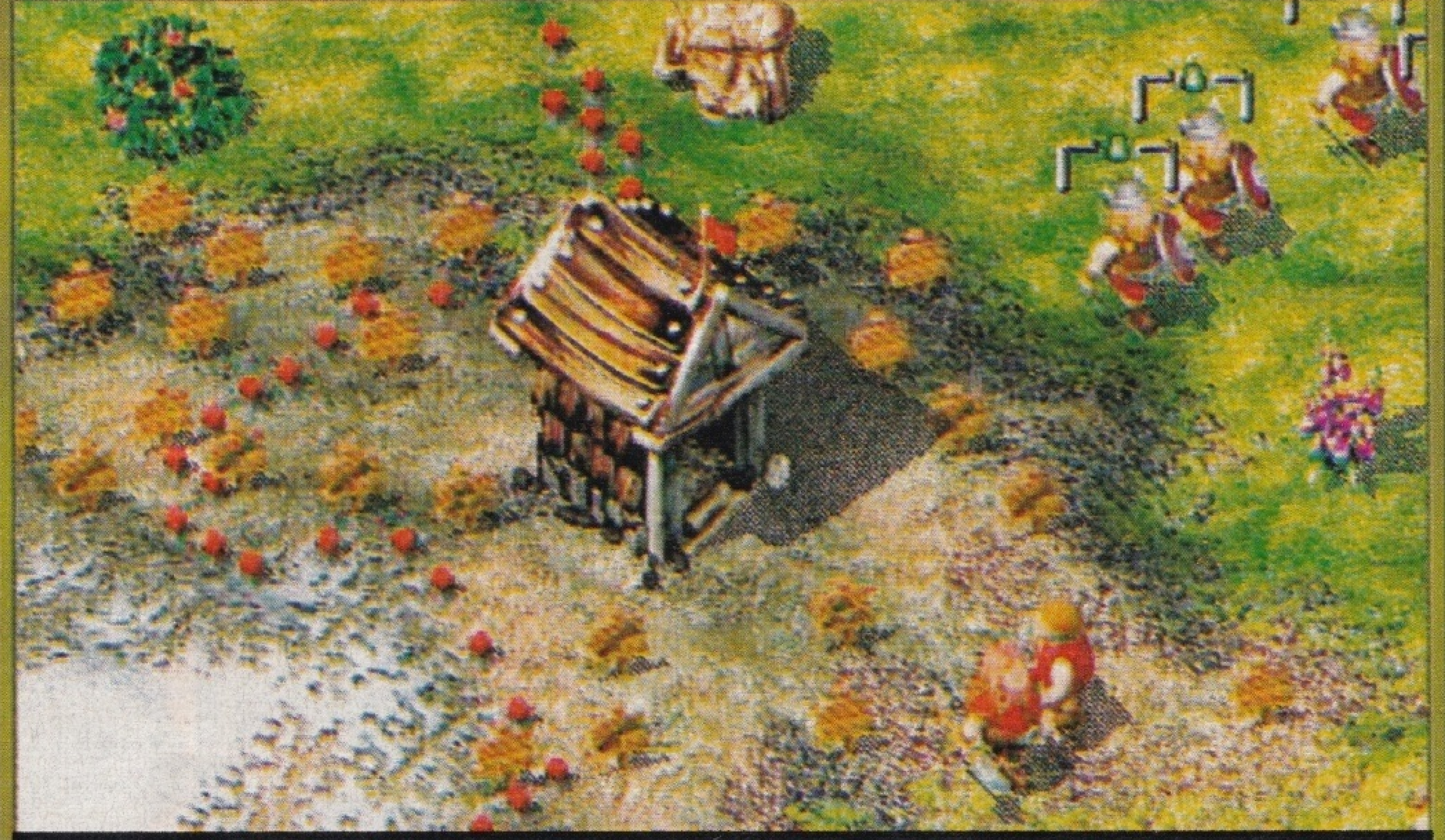
Misja 4
Kwestia czasu

Cel: *Zniszcz farmy Mrocznego Plemienia, broniąc się jednocześnie przed atakami Majów*

W tej misji masz ograniczony czas – tylko półtorej godziny. Wszystkich wojowników, jakich posiadasz, wyślij na wschodnią granicę. Obok chaty drwala dobuduj tartak oraz chatę leśnika. Postaw także chatkę rybaka i myśliwego.

Geologom każ zbadać góry. Pionierom wydaj rozkaz przyłączenia tych terenów. Postaw jedną kopalnię węgla, żelaza, a także hutę żelaza oraz pracownię płatnerza. Zadbaj także o nowych osadników. Następnie wznieś koszary i kuźnię, w której rozpoczniesz produkcję łopat. Pamiętaj, żeby kontrolować dystrybucję żywności tak, aby nie zabrakło jej dla górników z kopalni żelaza.

✿ Rozpocznij rekrutację 20 rycerzy i 10 ogrodników. Wyślij ich na północ, gdzie bez problemu poradzą sobie z niestrzeżonymi przez nikogo farmami purchawek.



Pionierzy powinni przygotować tereny pod przyszłe kopalnie... Dzięki wydobytym tu surowcom stworzysz armię

Misja 5
Depcząc purchawki

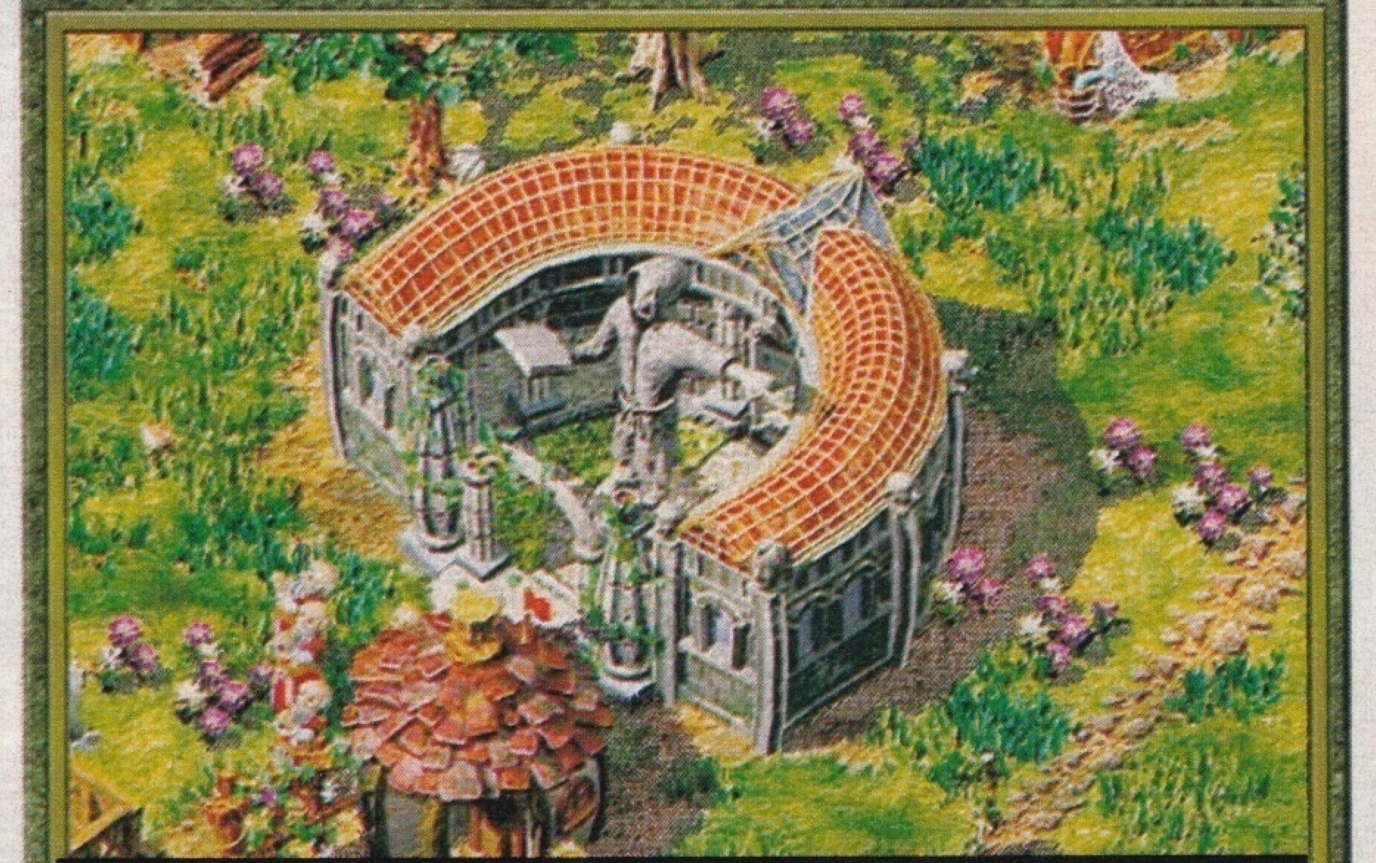
Cel: Uwolnij osadników wziętych do niewoli, niszcząc farmy purchawek Mrocznego Plemienia. Wyślij Kapłanów do osiedla Wikingów z prośbą o użyczenie ich zapasów żelaza

Wybuduj tartak oraz chatkę leśnika. Postaw także chatkę rybaka, myśliwego, gospodarstwo, młyn oraz piekarnię. W natłoku tych wszystkich spraw nie zapomnij o chatce nosiwody! Geologów wyślij w góry przy osadzie. Właśnie tam wybuduj kopalnię węgla.

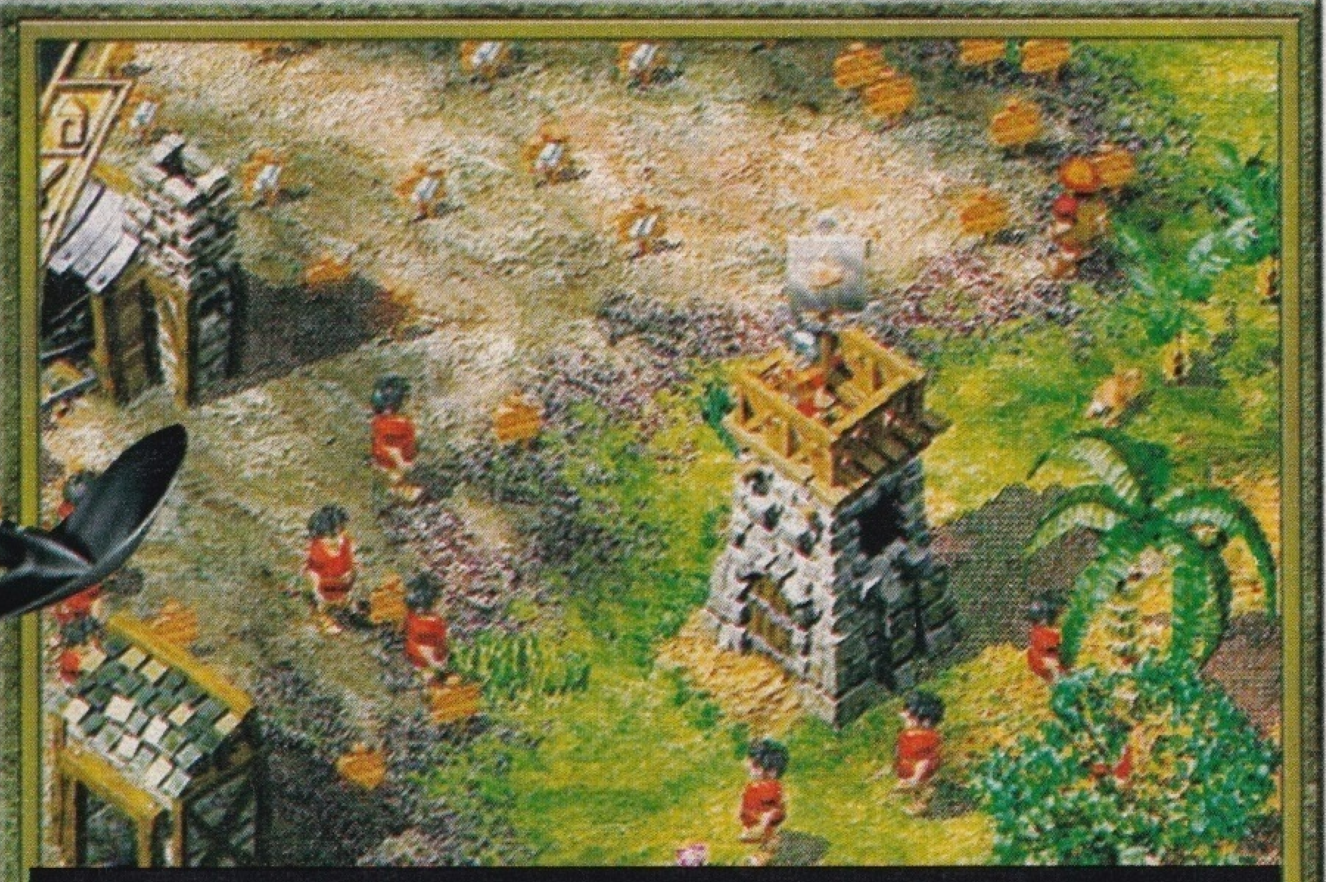
✿ Stawiając nowe wieże wartownicze, postaraj się „zagarnąć” góry na południu, tam znajdują się bowiem cenne złoża złota i żelaza. Na tych terenach powinieneś więc wybudować kopalnię złota i kopalnię żelaza. W pobliżu wznieś hutę żelaza, kuźnię, pracownię płatnerza oraz złotnika. Gdy zabraknie ci wolnych osadników, dostaw dużą rezydencję. Zadbaj także o stały dopływ żywności.

✿ Teraz, gdy posiadasz już sztabki złota, wybuduj dużą świątynię. Nie zapomnij też wznieść winnicy i małej świątyni. Na końcu postaw koszary i rozpocznij rekrutację wojowników pierwszego i trzeciego poziomu. Kowalowi zleć produkcję łopat. Kapłanów wyślij na pertraktacje do osiedla Wikingów. Od swoich nowych sojuszników powinieneś otrzymać w zamian prezent w postaci kilku sztuk broni.





Wyszkoleni tu kapłani mogą pełnić rolę dyplomatów. Przydadzą się podczas rozmów z Wikingami



Góry na południu dostarczą ci potrzebnych surowców. Weź się ostro do roboty

✿ Gdy będziesz już posiadał około czterdziestu rycerzy, dziesięciu łuczników oraz dwudziestu ogrodników, wyślij ich wszystkich na południe. Kiedy wkroczysz na tereny zamieszkałe przez Mroczne Plemię, kieruj się cały czas na wschód. W przeciwnym wypadku pomaszerowałbyś prosto na spotkanie z główną armią wroga. Posuwaj się „szlakiem” słabo strzeżonych farm purchawek, jeśli tak uczynisz, zdołasz po drodze zniszczyć je wszystkie.

Misja 6
Nie wszystko złoto...

Cel: Zniszcz osiedla Rzymian i Wikingów

Musisz działać szybko. Na początku wytrenuj kilku geologów i pionierów, a następnie wyślij ich w góry znajdujące się na zachodzie. Nie zapomnij o postawieniu chatek kamieniarza, drwala, leśnika oraz tartaku, bo inaczej szybko zabraknie ci budulca.

✿ W tym czasie zajmij się rozwojem rolnictwa (chatka rybaka, nosiwody, myśliwego, gospodarstwo oraz budynki z nim powiązane), aby w momencie, gdy ruszy pierwsza kopalnia, mieć już gotową żywność. Postaraj się także objąć w swoje posiadanie pasmo górskie po wschodniej stronie osady. Uruchom dwie kopalnie (żelaza i węgla) i szybko wybuduj w ich pobliżu pracownię płatnerza, kuźnię oraz hutę żelaza. Warto w tym momencie wznieść jedną dużą rezydencję. Gdy ruszy produkcja oręża, skup się przede wszystkim na wytwarzaniu mieczy.

✿ Dobuduj jeszcze jedno gospodarstwo. Zaraz potem zacznij wznosić koszary, gdzie natychmiast przystąp do rekrutacji rycerzy pierwszego i ewentualnie drugiego poziomu. Złoto potrzebne do powoływania tych drugich znajdziesz w górach na wschodzie. Nie przesadzaj jednak, gdyż w tej chwili nie liczy się jakość, a ilość. Całe wojsko, jakie posiadasz, trzymaj cały czas przy zachodniej granicy.



Dzięki promom będziesz mógł przetransportować swoje wojsko na tyły wroga...

✿ W miarę potrzeb dobudowuj nowe rezydencje. Cały czas poszerzaj swoje granice na południowym wschodzie, gdzie znajdują się większe ilości złóż złota (i nie tylko). Gdy uzyskasz do nich dostęp, postaraj się przynajmniej podwoić liczbę budynków mających jakikolwiek wpływ na szybkość produkcji broni i żywności. Dzięki temu powinieneś szybko dorównać najpotężniejszemu z wrogów, czyli Rzymianom.

✿ Cały czas rekrutuj nowe jednostki (najlepiej drugiego poziomu) i niezwłocznie wysyłaj je do pilnowania granic. Komputer lubi bowiem od czasu do czasu przeprowadzić małą inwazję, która – wbrew pozorom – może się okazać bardzo niebezpieczna. Na tyłach osady wybuduj stocznię i rozpocznij masową produkcję promów.

✿ Gdy uznasz, że dysponujesz już odpowiednią armią, odpowiadającą co najmniej 75% liczebności wojsk rzymskich, przetransportuj ją drogą morską w północno-zachodni rejon mapy. Atak z zaskoczenia daje najlepszy efekt. Postaraj się to wykorzystać. Podczas walki zwracaj szczególną uwagę na wrogich kapłanów, którzy potrafią kilkoma czarami odwrócić losy bitwy i tym samym przyczynić się do twojej klęski. Nie zadzieraj również od razu z Wikingami, gdyż nie stanowią oni na razie dużego zagrożenia i lepiej zrobisz, gdy zostawisz ich sobie „na deser”.



Misja 7
Pomocna dłoń

Cel: Przebij się przez ziemie Mrocznego Plemienia do osiedli Rzymian i Wikingów

Jak najszybciej skup wszystkie swoje wojska wokół jednej wieży wartowniczej. Zmień także geologów w zwykłych osadników, by nie padli ofiarą wojowników Mrocznego Plemienia. Ze względu na to, że ten atak i tak dodatkowo uszczupli twoje wątłe siły, nie wdawaj się w potyczki ze sługami Morulusa. Byłoby to zbędne, gdyż nie stanowią oni później żadnego zagrożenia.



Dobre zgranie pionierów i ogrodników to klucz do sukcesu. Ostatecznie, w kupie siła

✿ Skup się na rozbudowie swojej osady. Wystarczy jednak, że zadbasz o stały dopływ budulca (kamienia i drzewa) potrzebnego do stawiania kolejnych wież służących do poszerzania granic. Wcześniej musisz jedynie wytworzyć kilkanaście łopat dla ogrodników. Aby połączyć się z terytorium Wikingów, zdobądź najpierw tereny na północy, a następnie na wschodzie. Natomiast do Rzymian dotrzesz, kierując się najpierw na wschód, a później na południe. W ten sposób nie natkniesz się na żadne kłopoty i ukończysz tę misję w kilkanaście minut.


Twoje siły wystarczą jedynie na obronę jednej wieży. Tym razem musisz pogodzić się z porażką

Misja 8
Poszukiwania

Cel: Wyrusz na poszukiwanie ziem Mrocznego Plemienia – ponoć znajdują się one za niebotycznym pasmem górskim. Masz na to 150 minut

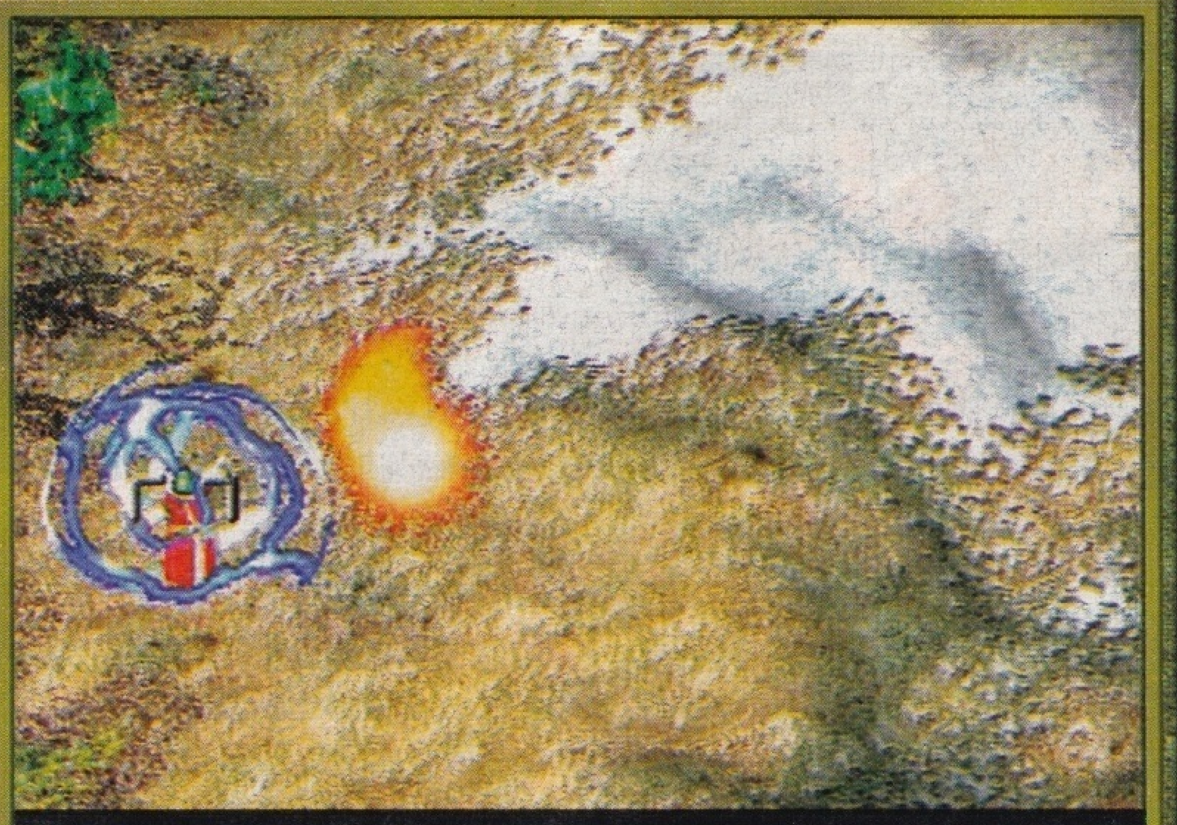
Kolejna misja ograniczona czasowo – w tym przypadku masz do dyspozycji 2,5 godziny. Na samym początku wybuduj tartak oraz chatkę leśnika. Odpowiednio stawiając wieże wartownicze, obejmij w swe posiadanie góry na zachodzie i wyślij tam kilku geologów. Wybuduj dużą posiadłość i zajmij się stawianiem budynków odpowiedzialnych za produkcję żywności. Zniszcz jedną z atrakcji, które posiadasz i z uzyskanego złota wznieś małą świątynię oraz winnicę. Następnie zajmij się przemysłem – wznieś kopalnię węgla i żelaza. Postaw również warsztat, kuźnię oraz hutę żelaza. Rozpocznij hodowlę osłów i budowę dwóch wozów. W tym samym czasie zajmij się wytwarzaniem narzędzi potrzebnych do wyposażenia wozu pionierskiego. Do czasu, gdy nie zostaną wykorzystane, będziesz je musiał składować w magazynie. Wznieś stocznię oraz przystań. Wyprodukuj dwa promy oraz jeden statek transportowy. Załaduj na nie oba wozy oraz paru geologów i wyślij ich w północny, a następnie we wschodni, róg mapy. Dzięki temu unikniesz spotkania z okrętami piratów. Gdyby jednak stało się inaczej, przydziel promom eskortę w postaci kilku niszczycieli.

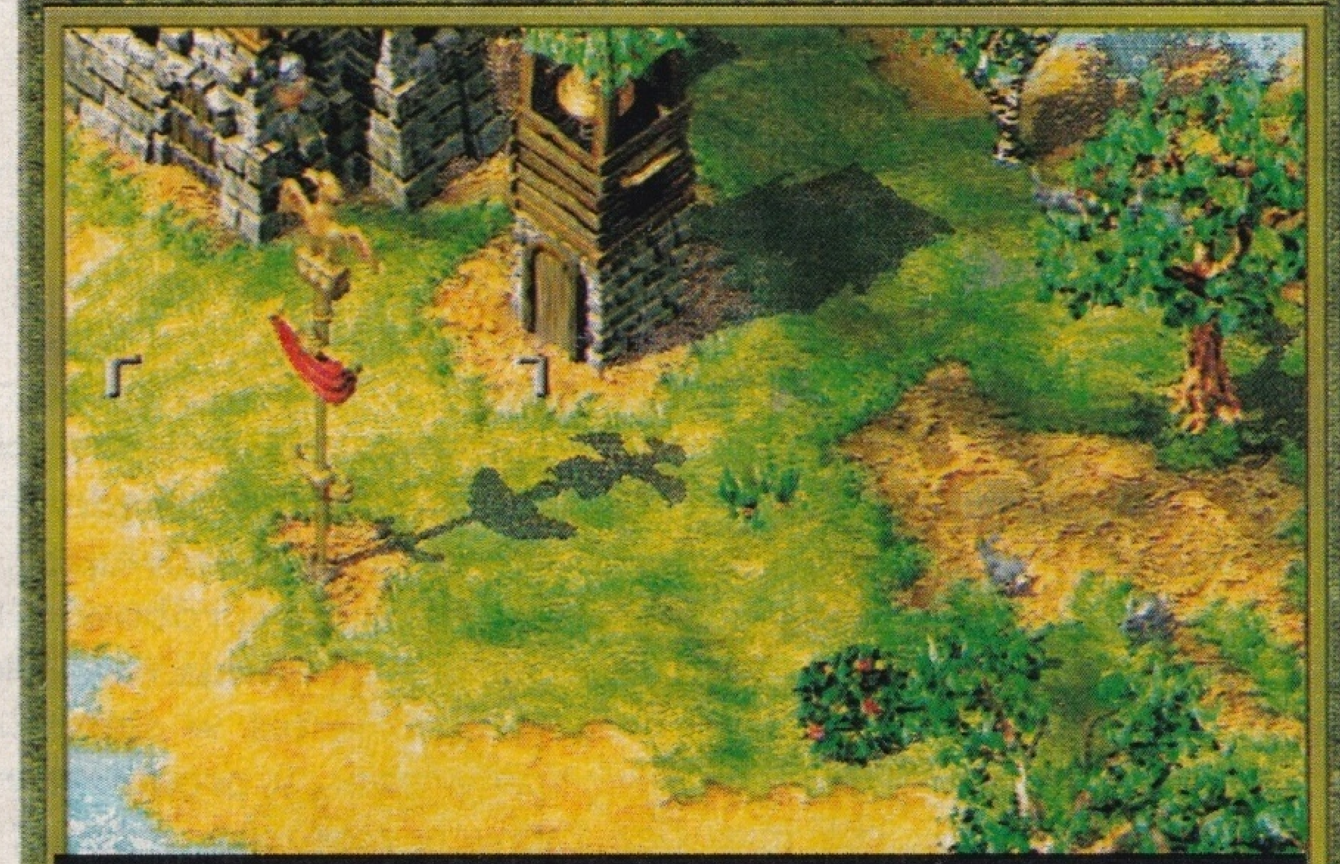

Hopla! Czas na wroga! Gdzie to Mroczne Plemię?

✿ Na zachodnim brzegu wyspy, do której przycumowała ekspedycja, znajduje się niewielkie pasmo górskie bogate w złoto. Ulokuj w tym miejscu drugi okręg przemysłowy. Geologom każ zbadać minerały tam występujące, a reszcie osadników zleć wybudowanie przystani oraz pracowni złotnika. Potrzebne narzędzia oraz materiały powinien dostarczyć statek transportowy, który raczej nie będzie miał problemów z ominięciem wszystkich zbiorowisk piratów.

✿ Gdy przetworzysz już dwie sztabki złota, wznieś dużą świątynię, a wyszkolonego w niej kapłana wyślij na północny wschód. Gigantyczne pasmo górskie przestanie stanowić jakikolwiek problem po użyciu czaru „Skrót".




Góra to nie problem, gdy zna się czary. Po ich zastosowaniu wszystko stanie się proste


Ta atrakcja pozwoli ci pozyskać jedną sztabkę złota. Postawisz za to świątynię i winnicę

Misja 9
Poszukiwania trwają

Cel: Znajdź Mroczne Plemię i pokonaj morskich piratów, którzy stanęli ci na drodze


Gdy zdobędziesz tereny ma północy, uzyskasz dostęp do bardzo przydatnych złóż węgla i żelaza

Przekształć wolnych osadników w tragarzy. Wybuduj tartak, ale na razie (do czasu, gdy wszystkie drzewa w okolicy nie zostaną wycięte) wstrzymaj się z budową chatki leśnika. Na wschodzie postaw wieżę wartowniczą, a na nowo zyskanych terenach wznieś chatkę kamieniarza.

✿ Zadbaj o odpowiednią liczbę rąk do pracy – najlepiej od razu postawić dużą posiadłość. Zdobądź tereny na północy, aby uzyskać dostęp do złóż węgla i żelaza. Kamień możesz wydobywać z gór na wschodzie. Pamiętaj o żywności dla górników, co wiąże się z wybudowaniem większości budynków gospodarczych. Gdy wszystko będzie gotowe, zacznij produkcję broni i narzędzi (potrzebne do tego są: huta żelaza, pracownia płatnerza oraz kuźnia). Postaw też kilka magazynów, w których osadnicy będą gromadzić te wyroby.

✿ Cały czas poszerzaj swoje terytorium w taki sposób, abyś mógł przejąć całą wyspę. Postaw koszary i od czasu do czasu rekrutuj małe grupki żołnierzy potrzebnych do zasiedlania nowych wież wartowniczych. Buduj dużo rezydencji. Bardzo bogate złoża węgla, siarki i żelaza znajdziesz na małym półwyspie położonym na północy wschód od twojego terytorium. Powiększ swoją infrastrukturę do tego stopnia, by mieć przynajmniej trzy kopalnie każdego typu, kilka hut żelaza i tyle samo pracowni płatnerza. Pamiętaj, że taka rozbudowa wiąże się ze zwiększeniem produkcji żywności.




W tej misji flota piratów stanowi duże wyzwanie. Przygotuj się na prawdziwą potyczkę

✿ Zacznij tworzyć własną flotę. Postaw w tym celu dwie stocznie. Kilkanaście niszczycieli to podstawa. Do wytwarzania prochu strzelniczego, ładowanego na okręty, potrzebne są przynajmniej dwie pracownie chemika. Ważne są także promy, którymi przerzucisz później swoje wojska w rejony zamieszkałe przez piratów. Dostosuj ich liczbę do liczebności swoich wojsk.

Najbardziej niebezpiecznym plemieniem są „Niebiescy”. Dlatego to właśnie ich powinieneś najpierw zaatakować. Liczna (kilkaset jednostek) armia, składająca się głównie z łuczników, powinna sobie z tym poradzić. W tym celu całe wojsko przetransportuj na południową część ich wyspy i stamtąd rozpocznij inwazję. Dwa pozostałe plemiona nie powinny później stanowić dużego problemu.

Misja 10
Lustro pęka

Cel: Twoje poszukiwania napotkały zdecydowany opór ze strony wyrzutków z różnych plemion. Zajmij cały dostępny obszar



Koniecznie wybuduj dwie chatki drwala, oraz jedną chatkę leśnika i tartak. Obok gospodarstwa postaw chatę nosiwody, wiatrak, a także piekarnię. Zadbaj też o produkcję pożywienia mięsnego, rozpoczynając hodowlę świń, wznosząc rzeźnię i chatkę myśliwego.

Kilku geologów wyślij na małą górkę na północy. Postaw tam wieżę wartowniczą. Nie zapomnij o dużej posiadłości. Uruchom kopalnie węgla i żelaza oraz hutę żelaza, pracownię płatnerza i kuźnię. Rozpocznij ciągłą produkcję mieczy, wybuduj koszary i zacznij rekrutować pierwszych wojowników. Są oni niezbędni, gdyż komputer, przygotowując atak, często będzie próbował przebić się przez twoje umocnienia.

Gdy masz pewność, że jesteś w stanie odeprzeć ewentualny atak i produkcja przebiega bez żadnych zakłóceń, zacznij rozciągać swoje granice bardziej na zachód, zmierzając do znajdującego się tam pasma górskiego. Dodatkowe surowce, które dzięki temu uzyskasz, pozwolą na stworzenie licznej, pierwszopoziomowej armii, gwarantującej bezpieczeństwo i stabilność twemu państwu.

✿ Teraz zajmij się przygotowaniami pod przyszłą ofensywę. Wybuduj stocznię i rozpocznij produkcję dużej liczby promów. W tym czasie wybuduj też warsztat i zacznij hodować owce. Skonstruuj wóz pionierski i skieruj go na przeciwległy kraniec wyspy, gdzie znajdują się liczne złoża złota. Utwórz tam drugi okręg przemysłowy i przygotuj się do wydobywania i przetwarzania tego cennego kruszcu. W tym celu połącz obie kolonie szlakiem handlowym (by to zrobić, wybuduj targowiska) i przetransportuj potrzebne do tego dobra.

✿ Zacznij rekrutować żołnierzy wyłącznie trzeciego poziomu. Gdy ich liczba będzie wystarczająca, przetransportuj swoje wojsko drogą morską na północ. Atak stamtąd to gwarantowany sukces. Najpierw skup się na Majach, później na Wikingach, a na końcu weź się za Rzymian.


Tutaj znajduje się nawet więcej surowców, niż potrzebujesz. Od nadmiaru głowa jednak nie boli...

Misja 11
Trudna sprawa

Cel: Podbij ziemie Mrocznego Plemienia

Tutaj (wyjątkowo) już na samym początku trzeba wybudować dużą posiadłość. Następne w kolejce są: chata kamieniarza, leśnika, tartak oraz dwie chaty drwala. Gdy to wszystko zostanie już wykonane, skup się na rozciągnięciu granicy bardziej na północ tak, aby uzyskać dostęp do jedynej góry w okolicy.

✿ Zadbaj o sprawną produkcję żywności. Czasu jest wiele, możesz więc postawić wszystkie związane z tym budynki. Rozpocznij również wydobycie i przetwarzanie surowców. Jeśli uznasz, że jesteś już gotowy, wystartuj z produkcją broni, którą i tak na razie trzeba będzie przechowywać w magazynach.

✿ Znaczną (powyżej 15) liczbę geologów wyślij w stronę wielkiego masywu górskiego na wschodzie. Znajdują się tam wszystkie potrzebne surowce. Jeśli jednak chcesz je zagarnąć, musisz wykorzystać do tego celu kilkunastu pionierów – nie wszędzie bowiem da się postawić wieże wartownicze.



Choć małe, złoża złota zwsze bardzo się przydadzą. Nigdy nie wiadomo, co trzeba dobudować

✿ Zwiększ (nawet kilkakrotnie) liczbę budynków przemysłowych, takich jak huta żelaza czy pracownia płatnerza. Proporcjonalnie do tego zmień także produkcję żywności. Uruchom wydobycie i obróbkę złota. Teraz możesz już wybudować koszary i przystąpić do rekrutacji olbrzymiej (przynajmniej 100 jednostek) armii składającej się głównie z jednostek drugiego poziomu. Powołaj także kilkudziesięciu ogrodników. Powinieneś także regularnie sprawdzać liczbę wolnych osadników i systematycznie dobudowywać nowe, potrzebne rezydencje.



Bez postawienia dużej posiadłości na samym początku misji nie ma co myśleć o dalszej rozbudowie

✿ Postaw dwie stocznie i rozpocznij produkcję promów, którymi przedostaniesz się na wrogą wyspę. Czekać tam będzie na ciebie około 15 dobrze chronionych farm purchawek oraz główny cel misji – Cytadela. Aby wyłączyć gazy ziemne chroniące do niej dostępu, wszystkie farmy muszą zostać zniszczone. Potrzebujesz także wielu ogrodników, których zadaniem będzie odzyskiwanie ziem zniszczonych przez Mroczne Plemię.

Misja 12
Źródło zła

Cel: Twój cel jest jasny, musisz zniszczyć Mroczną Cytadelę

Grę rozpoczynasz nieco inaczej niż dotychczas. Twoje terytorium od początku podzielone jest na dwie części – jedna znajduje się na wyspie, a druga na „kontynencie". Twoimi sojusznikami są plemiona Wikingów i Rzymian.

✿ Wybuduj tartak, chatkę drwala, kamieniarza oraz leśnika. Postaw dużą posiadłość i rozpocznij poszerzanie granic w ten sposób, by uzyskać dostęp do gór na południu i na północy. Znajdują się tam wystarczające na dobry początek złoża węgla i żelaza. Wybuduj przystań i stocznię, a geologów przetransportuj na wyspę w celu rozpoznania terenu. Dzięki temu dowiesz się, że jest to dobre miejsce na kopalnię kamienia, węgla oraz siarki. Zacznij tworzyć flotę statków transportowych, a po drodze wybuduj (na kontynencie oczywiście) gospodarstwo, młyn, chatę nosiwody (rzeczkę znajdziesz na południu) oraz piekarnię. Następnie wznieś hodowlę kóz i rzeźnię, a także chatkę myśliwego.



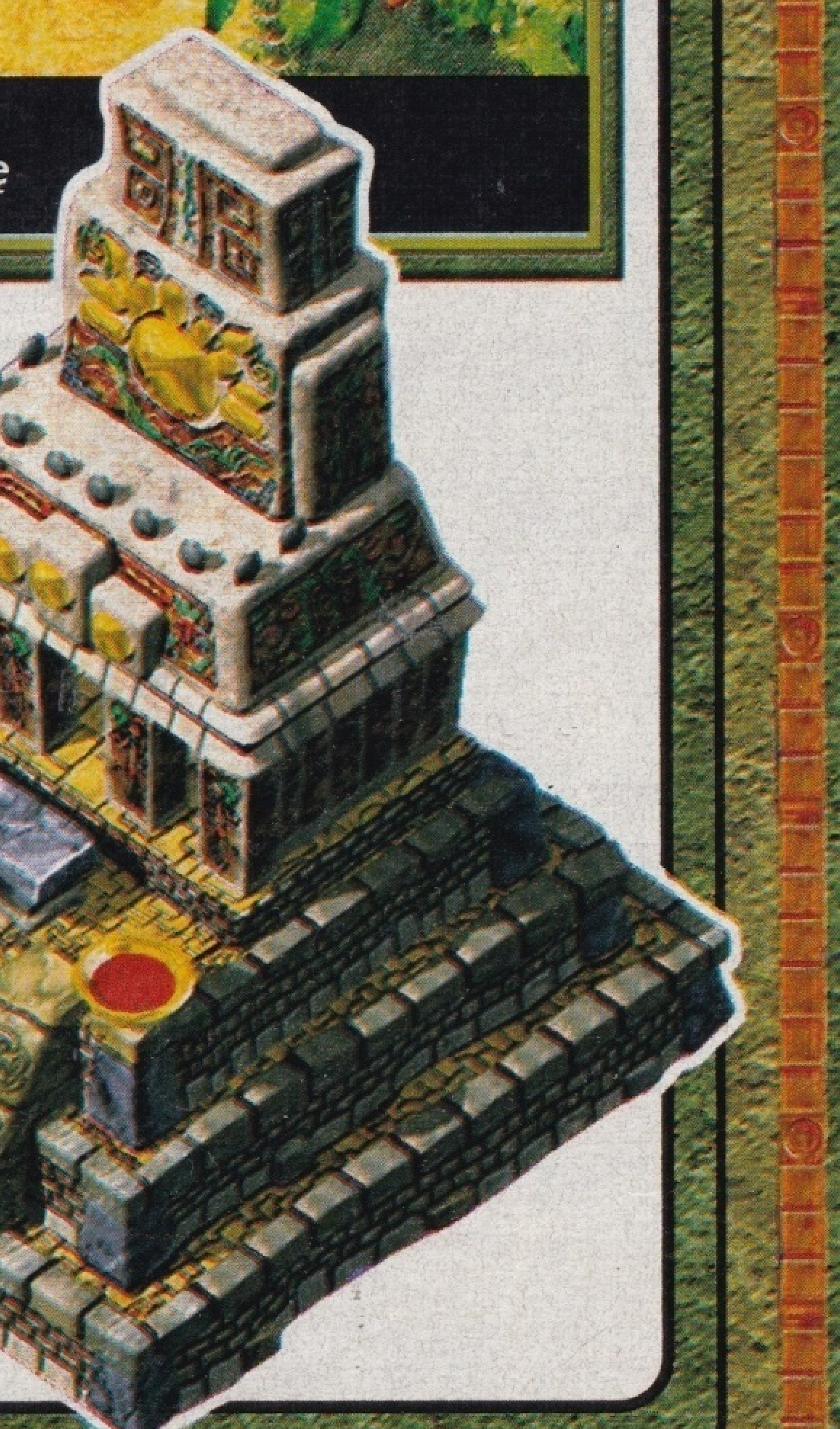
Twoje terytorium podzielono na dwie części: położoną na kontynencie oraz umieszczoną na wyspie

✿ Tak przygotowany, możesz rozpocząć wydobycie surowców na większą skalę. Budulec potrzebny na wyspie przywieź statkami transportowymi. Tak ulokuj produkcję, aby na wyspę wysyłać tylko jedzenie, a dostawać z powrotem gotowy oręż i narzędzia. Zacznij powoływać pierwszych żołnierzy.

✿ Postaraj się uzyskać niewielką przewagę militarną nad siłami Mrocznego Plemienia. Musisz liczyć się z tym, że wrodzy szamani są w stanie znacznie uszczuplić twoje szeregi. Jednak przy zachowaniu dużej dozy ostrożności, możesz zwyciężyć. Niech za wojskiem podążają ogrodnicy mający za zadanie niszczenie opuszczonych farm purchawek – tylko wtedy uzyskasz dostęp do Mrocznej Cytadeli!



Twoi sojusznicy też nie próżnują. Fortyfikują się



KONIEC

Tekst: Michał „Elemelek" Stępień



Przejście FT: BROTHERHOOD OF STEEL nie jest takie trudne, wymaga jednak rozeznania w temacie oraz cierpliwości. Z nami na pewno pójdzie ci łatwiej

Fallout Tactics

A POSTNUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

BROTHERHOOD OF STEEL





W takim rynsztunku nie musisz się nikogo bać

Cechy bohaterów

Siła – decyduje o trzech rzeczach: jak wiele ekwipunku postać może udźwignąć, z jakiego typu broni może korzystać (ciężkie, duże bronie są dla postaci o małej sile zakazane) oraz jak wiele punktów życia ma na początku gry. Wartość tej cechy w żadnym wypadku nie powinna być niższa od 6.

Wytrzymałość – decyduje o liczbie punktów życia przyznawanych na początku gry oraz dodatkowych, rozdawanych po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia. Ponieważ twój bohater jest najważniejszą postacią w grze, warto więc, aby miał wiele punktów życia. Wytrzymałość nie powinna być mniejsza od 8.

Percepcja – decyduje o tym, z jaką celnością postać będzie się posługiwała bronią dalekiego zasięgu. Bohater mający niską Percepcję może mieć kłopoty z trafieniem do przysłowiowych drzwi od stodoły. Nie należy ustalać tej cechy na poziomie niższym niż 8.

Zwinność – decyduje o tym, iloma punktami akcji będzie dysponowała postać podczas walki w trybie turowym. To kluczowa cecha, której wartość naprawdę może zdecydować o tym, czy życie twojego bohatera będzie ciężkie, czy też usłane różami. Koniecznie: 10!

Inteligencja – decyduje o liczbie punktów zdolności, które są przyznawane przy awansie na następny poziom doświadczenia. Na początku gry jest to niezwykle ważne, gdyż bohater szybko musi zdobyć stuprocentową skuteczność w posługiwaniu się lekkimi brońmi. W każdym razie nie ustalaj wartości Inteligencji poniżej 6.

Szczęście i Charyzma – z uwagi na fakt, że poprzednim cechom przyznałeś sporo punktów, to na te dwie niewiele już ich pozostanie. Większą uwagę zwróć jednak na Szczęście. Jak to w życiu – lepiej, by ci sprzyjało.

ZDOLNOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Na początku stwórz postać, ponieważ jest to lepsze, niż skorzystanie z gotowych bohaterów. Dowódca nie będzie zdany na własne siły, gdy w wykonaniu celów misji pomoże mu pięciu podkomendnych. To jego losy przesądzają jednak o przebiegu rozgrywki – jeśli zginie, misja automatycznie się kończy i musisz zaczynać zabawę od nowa. Twój bohater jest charakteryzowany za pomocą następujących cech: Siła, Wytrzymałość, Percepcja, Zwinność, Inteligencja, Szczęście i Charyzma.

Jeśli chcesz zobaczyć, jak oddziałują one na poszczególne zdolności, to zmieniaj wartość cech i przypatruj się jednocześnie modyfikacjom w panelu zdolności. Na przykład obniżenie Charyzmyspowoduje zmniejszenie się zdolności kupieckich, Inteligencji – naukowych itp., itd.



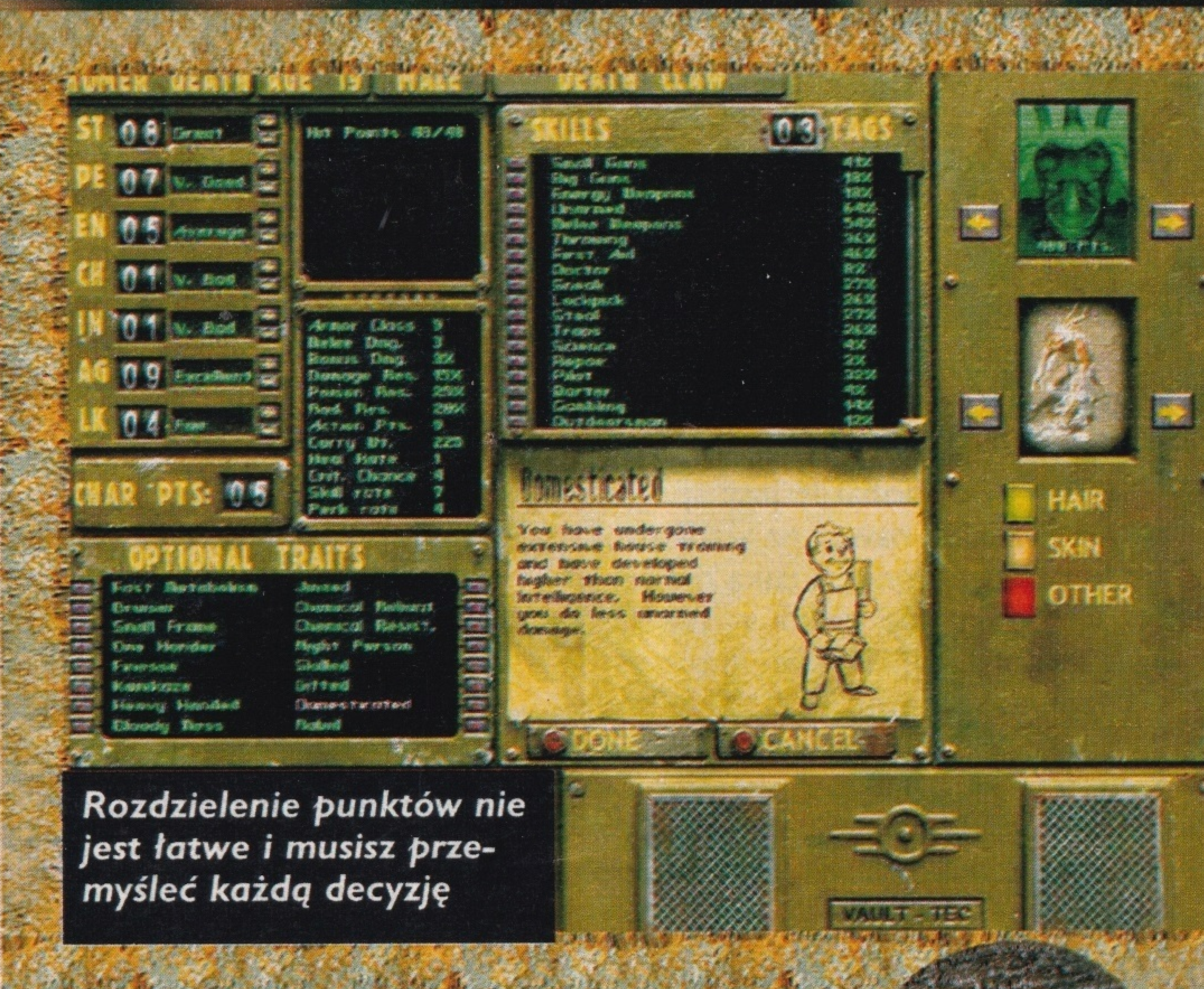
Inteligentny bohater nie przywita wroga z otwartymi ramionami

● Oprócz wymienionych wyżej głównych cech musisz wybrać bohaterowi dwie zdolności specjalne (perks). Warto go uczynić szybkostrzelnym (fast shot) oraz obdarowanym przez los (gifted). Szybkostrzelność pozwoli na „tańsze” korzystanie z każdej broni.

A na co pozwala druga z wybranych zdolności specjalnych? Otóż dzięki niej można dodać do każdej cechy 1 punkt. Oznacza to, że minimalna wartość każdej cechy bohatera wynosi 2, a nie 1, natomiast pula punktów do rozdysponowania pozostaje taka sama. Skorzystanie z tego rozwiązania pozwala stworzyć znacznie silniejszego herosa, ale ceną jest przyznanie mu mniejszej liczby punktów dla zdolności.

● Kreując postać, musisz wyznaczyć trzy zdolności, które będą sztandarowe dla twojego dowódcy. Warto, aby były to umiejętność posługiwania się lekką bronią (small guns) oraz zdolność posługiwania się najnowocześniejszymi rodzajami broni (energy). Trzecia zdolność nie jest już tak istotna, gdyż członkowie twojej drużyny zapewnią ci sporą pomoc. Może zostać wykwalifikowanym lekarzem? W trakcie misji znajdziesz książki traktujące o danych dziedzinach wiedzy. Postaci, która przeczyta taką książkę, zostaną przyznane dodatkowe punkty zdolności.

● Co trzy poziomy doświadczenia otrzymasz możliwość wybrania następnej zdolności specjalnej, która w poważny sposób może oddziaływać na umiejętności bohatera. Warto w tym zakresie bardzo dokładnie zapoznać się z instrukcją! Pamiętaj też, że jeśli ustaliłeś wysokość cech na pewnym poziomie, to niektóre zdolności specjalne staną się dla postaci niedostępne.

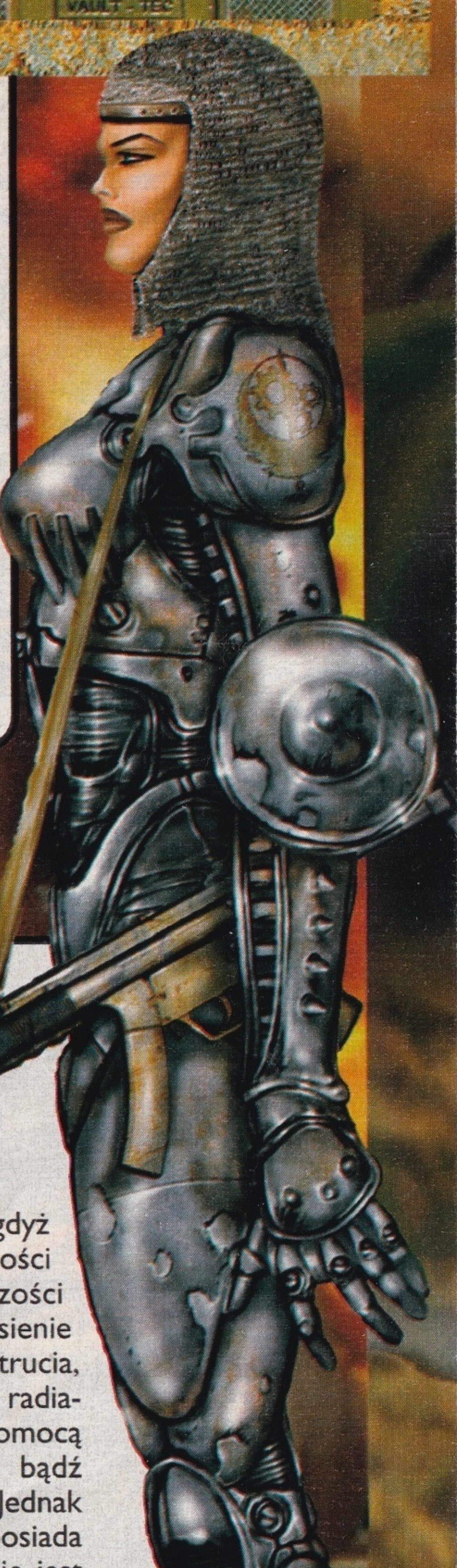


Rozdzielenie punktów nie jest łatwe i musisz przemyśleć każdą decyzję



Samochodziki jak dla dzieci. Ale uzbrojone





DOBÓR I WYPOSAŻENIE DRUŻYNY

W bazach BROTHERHOOD OF STEEL możesz dokonywać zmian w ekwipunku, czyli sprzedawać łupy oraz kupować potrzebne sprzęty. Jednak relacje cenowe są skandaliczne. Transakcji powinien więc dokonać ten członek drużyny, który ma najlepiej rozwinięte zdolności kupieckie. Oprócz zakupu ekwipunku, w bazach możesz skompletować drużynę. Musisz dobrać kumpli zgodnie z zasadą, że grupa powinna dysponować zdolnościami uniwersalnymi. Pamiętaj, że liczą się nie tylko umiejętności bitewne. Bardzo ważne, aby w drużynie byli specjaliści od leczenia, otwierania zamków, pilotażu czy naukowcy.

● Zauważ jednak, że nawet specjaliści mogą nie poradzić sobie, jeśli nie dysponują odpowiednim sprzętem. Zestaw wytrychów (a następnie wytrychów elektronicznych), zestaw pierwszej pomocy i lekarska walizeczka są przedmiotami, które koniecznie trzeba mieć w ekwipunku. Niezależnie od tego, że w bazie znajduje się wielu chętnych do udziału w misjach, powinieneś szanować życie wszystkich członków drużyny.

● Bohater w FALLOUT TACTICS jest, jak w większości role-play, chodzącym arsenałem, a jego zdolności dźwigania różnych przedmiotów można porównać tylko ze zdolnościami sporego konia pociągowego. W pewnym momencie możesz poczuć się trochę zagubiony, gdyż w ekwipunku będzie panował bałagan. Staraj się więc podejść do sprawy z pedanterią. Rozdzielaj sprawiedliwie przedmioty potrzebne wszystkim członkom grupy (np. lekarstwa), bo możesz chcieć ich użyć na polu bitwy, a po co marnować wtedy punkty akcji? Uważaj, by postać korzystająca z broni A miała amunicję typu A, a nie musiała jej szukać w ekwipunku kolegi. Niech specjalista od otwierania zamków przechowuje wytrychy, a lekarz opiekuje się zestawami pierwszej pomocy. Jeśli będziesz się stosował do tych zasad, to korzystanie z wyposażenia stanie się już dość prostym zadaniem. Jednak musisz uważać, aby swej postaci nie przeciążyć. Dbałość o bohaterów w ogóle powinna wejść ci w krew. Za każdym razem, kiedy z postacią dzieje się coś złego, zobaczysz informujący o tym napis. Czasami nie będziesz mógł nic poradzić (gdyż nie masz odpowiednich zdolności albo środków), ale w większości przypadków możliwe jest niesienie poszkodowanemu pomocy. Zatrucia, ślepota, obrażenia wywoływane radiacją mogą być leczone bądź za pomocą specjalnych medykamentów, bądź z wykorzystaniem zdolności lekarskich. Jednak to drugie tylko wtedy, kiedy lekarz posiada swoją magiczną walizeczkę! W końcu nie jest bioenergoterapeutą!



W bazie znajdziesz wielu chętnych do pomocy



Dobrana grupa przyjaciół to jest to! Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego



Ty i twój wierny druch tworzycie zgraną paczkę. Dbaj więc o jego zdrowie!

WAŻNE PYTANIA NA TEMAT EKWIPUNKU

Zanim zdecydujesz się na wyekwipowanie postaci w broń określonego typu, musisz zadać sobie następujące pytania:

● Czy twój bohater jest specjalistą? Przecież nawet najwspanialszy oręż w dłoniach laika może zmienić się nie tylko w nieużyteczny, ale wręcz niebezpieczny złom!

● Czy masz zapasy amunicji danego typu? Do określonego typu broni pasuje jedynie określony typ amunicji. A nawet najlepszy karabin bez pocisków jest bezwartościowy. Dlatego musisz dbać, by bohaterowie posługiwali się takimi typami broni, do których amunicję łatwo zdobyć. Ma to szczególne znaczenie, kiedy strzelasz seriami, a więc szybko wyczerpujesz zapasy amunicji.

● Czy twoja broń jest odpowiednia w danej sytuacji? Twoi bohaterowie będą walczyć zarówno z przeciwnikami znajdującymi się na „wyciągnięcie ręki", jak i z dość daleko ukrytymi snajperami. Zwracaj uwagę na ukazujące się procentowe wyliczenia celności (co prawda dane są i tak „oszukane", bo nawet mając 95% potencjalnej skuteczności, można mieć problemy z trafieniem do celu). Często zauważysz, że po zmianie broni parametr ten będzie zupełnie inny. W miarę prowadzenia walk z coraz silniejszymi przeciwnikami dostrzeżesz też, że pewne rodzaje broni nie wyrządzają im szczególnej krzywdy. Może to wynikać z faktu, że wróg dysponuje na przykład dobrą zbroją. Oczywiste jest również, że w dobie supertechniki korzystanie z pewnych archaicznych rodzajów oręża (takich jak nóż czy włócznia) albo walka na pięści mijają się z celem.



To jest właśnie broń na każdą okazję. I do bliska i do daleka...

● Ile punktów akcji zabiera korzystanie z danego typu broni? W czasie każdej walki musisz wyliczyć sobie, w jaki sposób najekonomiczniej wykorzystać przysługujące postaci punkty akcji. Przypuśćmy, że masz ich 10, a w ręku pistolet (2) i pistolet maszynowy (4 – pojedynczy, 5 – seria). Ileż stoi przed tobą w tej chwili możliwości! Możesz strzelić dwa razy serią z peemu albo pięć razy ze zwykłego pistoletu, oddać dwa strzały pojedyncze z peemu i raz pociągnąć cyngiel pistoletu. Ale walka polega nie tylko na naciskaniu spustu. Zastanów się, czy nie warto w danej sytuacji np. kucnąć albo się położyć (zwłaszcza, jeśli miałbyś wtedy szansę na ukrycie się za osłoną) lub nawet odbiec za ścianę.

● Czy masz strzelać seriami? W takim wypadku musisz pamiętać, że strzał seryjny wymaga poświęcenia większej liczby punktów akcji niż normalny oraz bardzo poważnie nadwyręża zapas amunicji w magazynku. Ale seria zabiera wrogowi o wiele więcej punktów życia, a nawet potrafi „zdewastować" dwóch lub trzech przeciwników, jeśli tylko stoją obok siebie. Jednak prawdopodobieństwo przypadkowego trafienia w przyjaciela mierzonym strzałem jest niewielkie, a szanse na ugodzenie go serią są już spore. Dlatego, kiedy decydujesz się korzystać z broni strzelających serią (lub wyrzutni rakiet albo rzucania granatami itp.), uważaj, aby w pobliżu nie stał jeden z twoich kumpli.

● Czy używać środków wybuchowych? Na pewno przydają się one do zniszczenia wrogich pojazdów (dynamit, plastik, miny podłożone pod koła są sposobem uniwersalnym), ewentualnie możesz je zostawić na drodze maszerującego przeciwnika. Ale musisz wtedy dokładnie wyliczyć czas ustawienia zapalnika tak, aby wybuch nastąpił wtedy, kiedy wróg znajdzie się w zasięgu działania ładunku.



Pamiętaj także o zbrojach, które mogą się przydać na polu walki



Broń do strzelania seriami



Mała wybuchowa niespodzianka



Tym możesz trafić wroga stojącego blisko ciebie



Zgadnij, co spotka tych, którzy są przeciwko tobie



W niektórych przypadkach będziesz musiał wykorzystać „naturalne" osłony terenu

TUROWO CZY NIE TUROWO

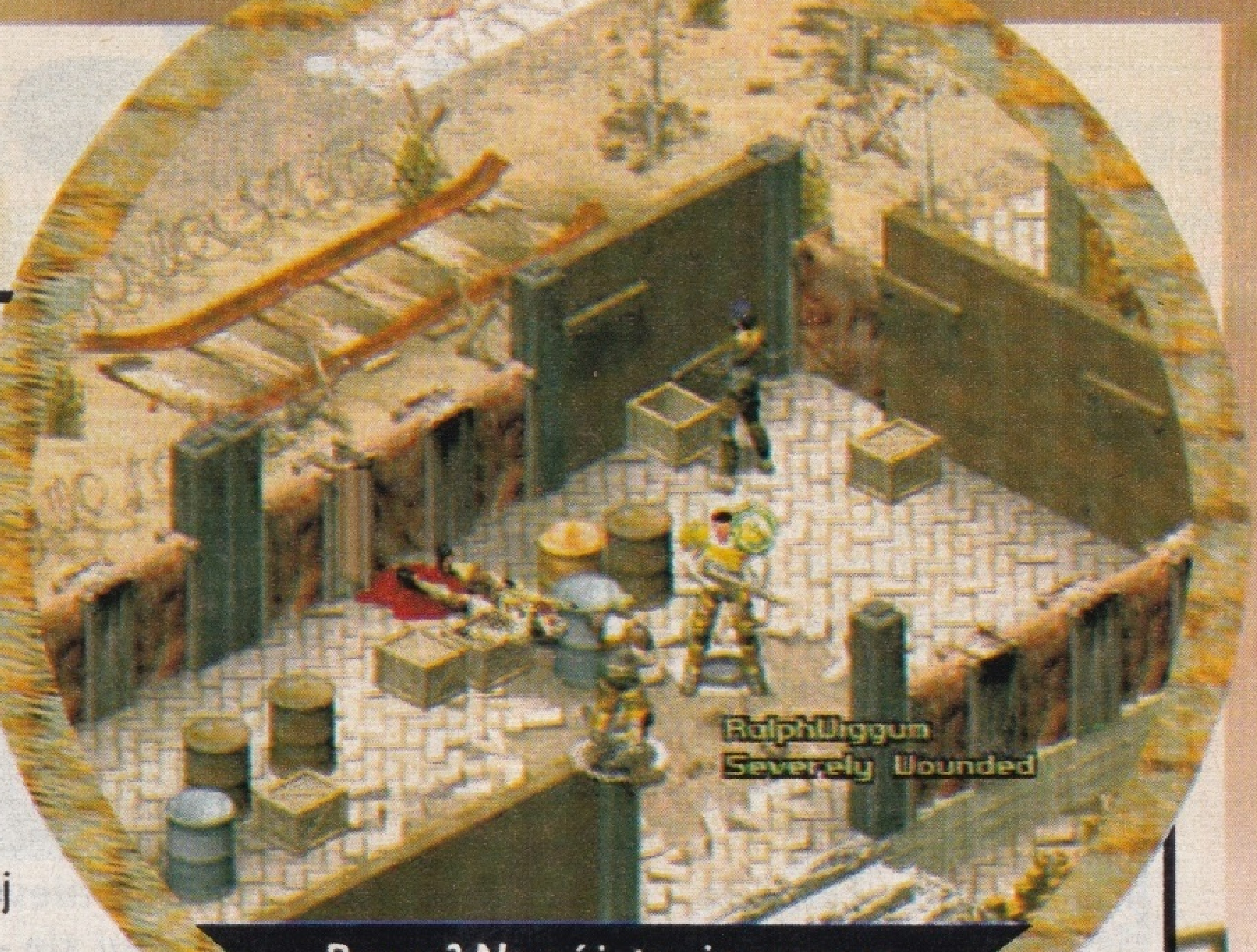
Walka w FALLOUT TACTICS może toczyć się w trybie turowym lub trybie czasu rzeczywistego. W większości przypadków zdecydujesz się na pewno na włączenie tego pierwszego trybu. Po prostu tylko on może zapewnić ci pełną kontrolę nad polem bitwy. Tryb walki w czasie rzeczywistym jest przydatny jedynie wtedy, kiedy walczysz z dużo słabszymi przeciwnikami. Czasami jednak przydaje się, jeśli chcesz umknąć wrogowi, bo na przykład nie podoba ci się zajmowana pozycja. Zamiast stopniowo wycofywać się w trybie turowym, lepiej wtedy szybko przemknąć w bezpieczne miejsce, licząc na to, że po drodze nikt nie zdoła cię trafić.

● Tych, którzy chcą cię ustrzelić, często dość trudno zauważyć. Wrogowie potrafią atakować zza umocnień, osłon czy z dachów. Gorzej, że czasami umieją wystrzelić zza muru, po czym kładą się za nim, przez co są w następnej turze „nie do ugryzienia" i musisz starać się do nich podejść. Zwróć uwagę, że w grze pojawiają się wielokondygnacyjne budowle. Czasami będziesz więc musiał znaleźć schody albo drabinę, by wdrapać się na piętro lub dach i zneutralizować wrogów. W czasie walki zwracaj uwagę na mapkę terenu. Sylwetki przeciwników zaznaczone są na niej czerwonymi punktami.

● Kiedy znajdziesz się już na terenie, na którym toczy się akcja misji, przyjrzyj się uważnie mapie, którą dostałeś od dowództwa. Zaznaczono na niej strategiczne cele oraz wskazano punkty, gdzie wróg postawił umocnienia lub gdzie można spodziewać się najsilniejszego oporu. Pamiętaj, że czasami do celu wcale nie wiedzie najprostsza droga i warto pomyśleć, a nie pchać się tam, gdzie powita cię zmasowany ogień przeciwnika. Poza tym cele niektórych misji można przecież wypełnić bez likwidowania całej żywej siły wroga.



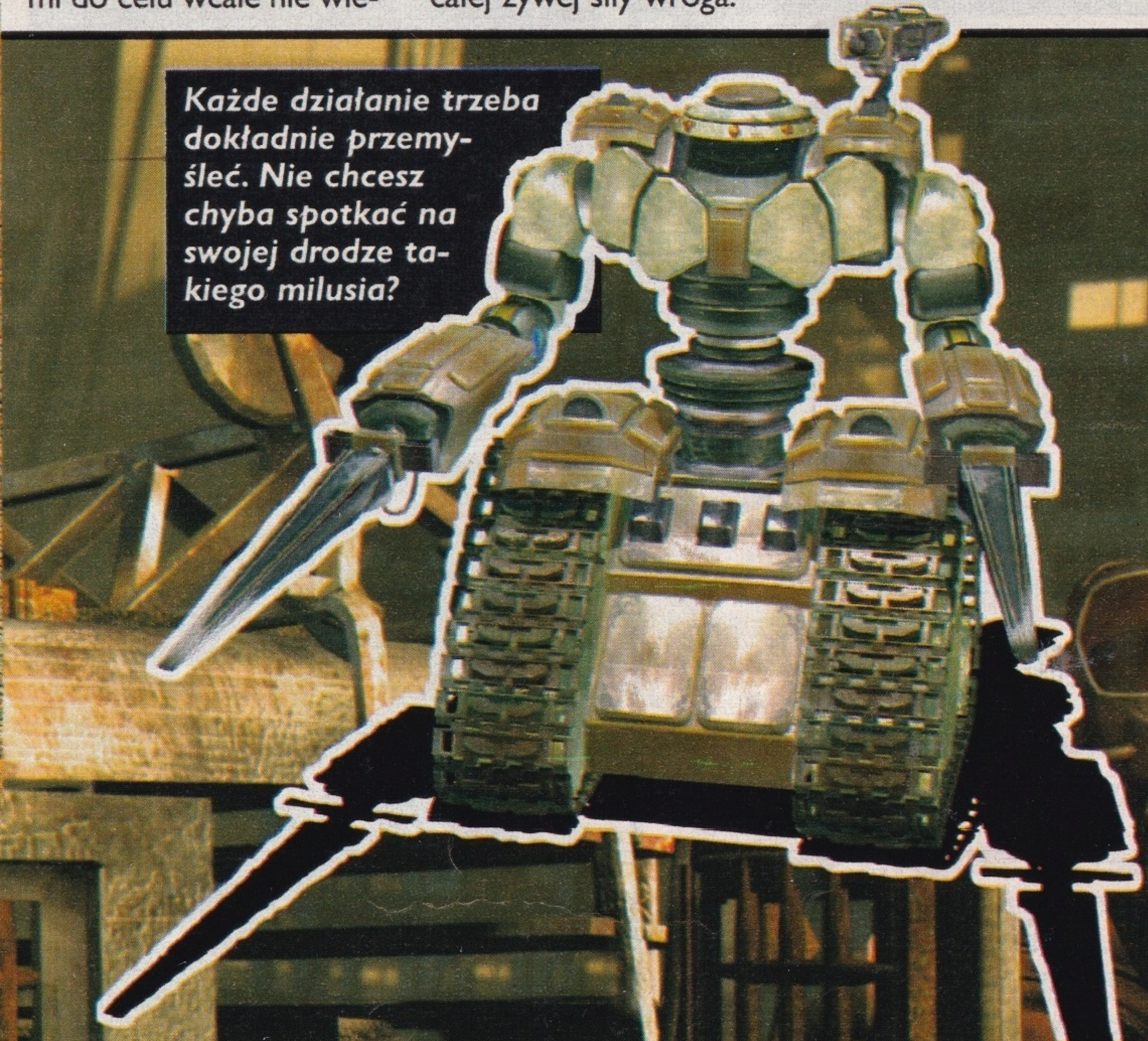
Ten pan to grał chyba kiedyś w rugby...



Ranny? No cóż, to się nazywa słabszy przeciwnik



Tryb turowy pozwoli ci przejąć pełną kontrolę nad wydarzeniami



Każde działanie trzeba dokładnie przemyśleć. Nie chcesz chyba spotkać na swojej drodze takiego milusia?

DRZWI, ZAMKI I KLUCZE

W trakcie trwania misji często skorzystasz z umiejętności otwierania zamków. Ale nie przejmuj się, jeśli pomimo wysokich „złodziejskich" umiejętności twoja postać nie poradzi sobie z tym niełatwym zadaniem. Istnieje w tym momencie kilka możliwości:

● Drzwi mogą zostać otwarte tylko za pomocą pasującego do nich klucza lub karty magnetycznej. Klucz i karta wcale nie muszą znajdować się w pobliżu!

● Drzwi nie otworzą się, dopóki system nie zostanie podłączony do prądu. Aby podłączyć system, należy kliknąć na odpowiedni generator. I teraz uwaga! Zwykle wszystkie ważne elementy scenografii zostają opisane, kiedy najedziesz na nie myszą. Tymczasem w przypadku generatorów taka sytuacja nie zachodzi! Musisz więc kliknąć myszą na przedmiot, który wydaje się jedynie ozdobą. Wtedy pojawi się stosowny komunikat.

● Niektóre drzwi w czasie trwania misji są czymś w rodzaju atrapy i stają się aktywne dopiero po zakończeniu zadania, po to, abyś mógł skorzystać z szybszej drogi powrotnej.

● Niektóre zamki mogły zostać zabezpieczone przez wroga i próba ich otwarcia kończy się wybuchem oraz doznaniem poważnych obrażeń (a nawet śmiercią) dla niefortunnego złodzieja. W takim wypadku warto skorzystać z pomocy postaci, która opanowała sztukę rozbrajania pułapek.

● W FALLOUT TACTICS zastosowano specyficzną opcję graficzną polegającą na tym, że ściany są czasami „półprzezroczyste". Może to poważnie utrudnić orientację w sytuacji. Na przykład: wchodzisz do pokoju, nie widzisz w nim nic ciekawego i wychodzisz. Ale tylko wtedy, kiedy ustawisz bohatera w odpowiednim punkcie, dostrzeżesz drzwi! Podobna sytuacja zachodzi w momencie, kiedy obszukujesz ciała zabitych wrogów. Trup niby leży blisko ciebie, ale program go jednak nie zauważa. W 90 procentach wypadków to, czy obszukasz martwego przeciwnika, nie jest takie ważne, ale czasami może on mieć przy sobie jakiś wartościowy lub wręcz konieczny do ukończenia misji przedmiot.



Miałem chwilkę i zabezpieczyłem zamek...



Sezamie otwórz się! Nie działa? A może przez te drzwi wydostaniesz się dopiero po wykonaniu zadania?

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

szybka pomoc

ID: Heart of Winter

Korzystając z dowolnego edytora tekstu, zmień plik icewind.ini, dopisując do niego linię:
Cheats=1
w części oznaczonej [Game Options]. Podczas gry wciśnij **Ctrl+Tab** i wpisz w okienku jeden z kodów:

```
[Game Options]
Cheats=1
Mouse Scroll Speed=28
Keyboard Scroll Speed=36
Show Character HP=1
Maximum HP=0
Heal Party on Rest=1
GUI Feedback Level=4
Hector Type=100
Critical Hit Screen Shake=1
```

Aby ułatwić sobie życie, musisz lekko zmienić plik icewind.ini

Kody

- **GETYOURCHEATON: ExploreArea();**
pokazuje całą mapę
- **GETYOURCHEATON:Hans();**
przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem
- **CHEATERDOPROSPER: SetCurrentXP(liczba);**
wybrany bohater zyskuje podaną liczbę punktów doświadczenia
- **CHEATERDOPROSPER: AddGold (liczba);**
drużyna otrzymuje podaną liczbę sztuk złota
- **CHEATERDOPROSPER:Midas();**
drużyna otrzymuje 500 sztuk złota
- **GETYOURCHEATON:FirstAid();**
drużyna otrzymuje 5 mikstur leczniczych, 5 butelek antidotum i 1 zwój Zmiany Kamienia w Ciało
- **GETYOURCHEATON: CreateItem(„kod_przedmiotu",liczba);**
tworzy przedmiot o podanym kodzie. Liczbę należy podawać tylko dla przedmiotów, które można grupować, np. strzały, mikstury, oraz elementów magicznych posiadających ładunki – różdżki, amulety.
- **GETYOURCHEATON: EnableCheatKeys();**
uaktywnia skróty klawiszowe:

[Ctrl] + J
przenosi aktywne postacie w punkt wskazany kursorem

[Ctrl] + R
uzdrawia aktywną postać

[Ctrl] + Y
zabija wskazanego potwora lub Bohatera Niezależnego

[Ctrl] + 4
ujawnia pułapki



Bez złota niewiele zdziałasz, więc nie krępuj się – napełnij sakiewki



Nie wiesz, gdzie iść? Obejrzyj sobie całą mapę (kodem, oczywiście)



Cudowne objawienie? Bohaterowie w mig stali się bardziej doświadczeni

Clive Barker's Undying

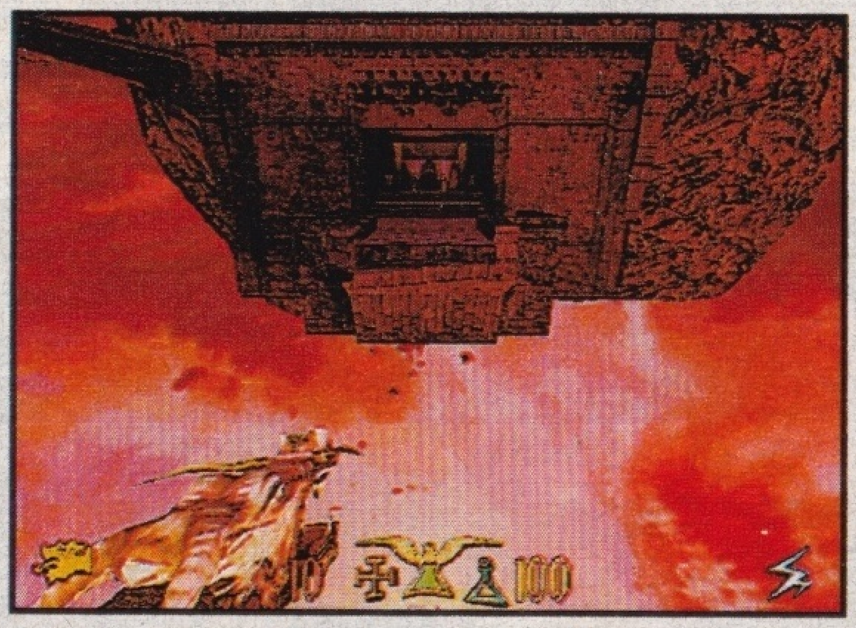
Wciśnij klawisz [TAB], aby wejść do okna kodów. Następnie wpisz:

Kody

- **ADDALL**
dostajesz wszystkie bronie i zaklęcia
- **SET AEONS.PATRICK HEALTH 999**
daje 999 punktów zdrowia
- **SET AEONS.PATRICK MANA 999**
daje 999 punktów Mana
- **INFINITEMANA 1**
nieskończona Mana (aby wyłączyć kod, wpisz zamiast jedynki zero)
- **BEHINDVIEW 1**
widok z pozycji obserwatora (aby wyłączyć, wpisz zamiast jedynki zero)
- **AMPATTSPELL**
podnosi poziom wybranego zaklęcia
- **BECOMELIGHT 1**
daje światło (zero wyłącza funkcję)

Kody c.d.

- **SETJUMPZ X**
ustawia długość skoku (X wynosi od 0 do 200)
- **FLIGHT**
uaktywnia tryb latania
- **ASSALL**
tworzy osła
- **SHOWFPS**
pokazuje ilość klatek na sekundę



Umiejętność latania może się przydać podczas starcia z wrogiem



Czy ktoś cię podgląda? Nie, to tylko włączony widok z trzeciej osoby



Ops... Wszyscy zamienili się w długouche, ryczące stworzenia...

Kohan demo

Wciśnij ENTER i wpisz: show fog. Teraz możesz zobaczyć całą mapę!



Show fog to nie zaklęcie na przywołanie mgły, tylko odkrycie mapy

Ground Control: Dark Conspiracy

W głównym menu wciśnij jednocześnie klawisze M, S oraz V. Powinno pokazać się okno do wpisywania kodów. Teraz wprowadź:

Kody

- **GOD**
nieśmiertelność wszystkich jednostek
- **NOT GOD**
wyłącza nieśmiertelność
- **GIMME MAPS**
dostęp do wszystkich misji kampanii w trybie „Custome Game"
- **FROM MASSIVE WITH LOVE**
włącza zabawne teksturу
- **FLASHLIGHT**
tryb Flashlight GUI



Tutaj musisz wpisać wybrany kod. Później gra będzie łatwiejsza...



Co to za ohyda?! Awaria karty graficznej czy żart programistów?

The Sims Balanga

Najbardziej przydatny kod. Wciśnij CTRL+ SHIFT +B. W okienku wpisz teraz słowo **rosebud**.

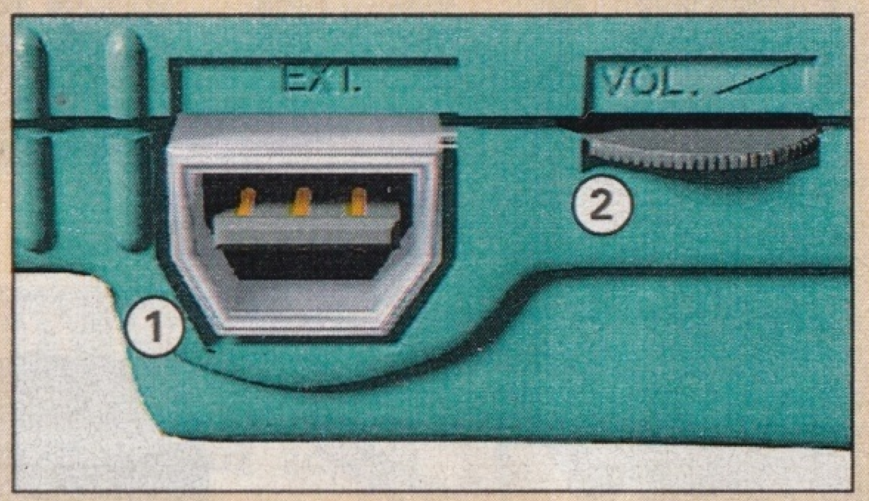


Rosebud i wszystko jasne. Można iść na Imprezę i wydać na niej majątek

Game Boy w kawałkach

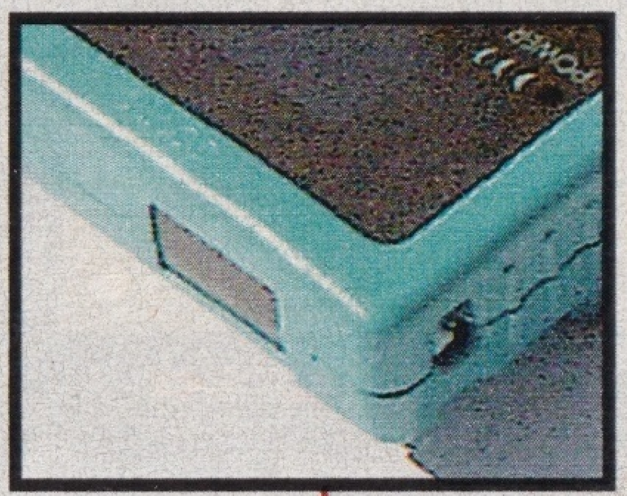
Przenośna konsola Nintendo zawdzięcza swą popularność całkiem sporym możliwościom, niewielkim wymiarom i ogromnej ofercie nowych gier

Złącza w GameBoy są z każdej strony



① **Port komunikacyjny** *Do niego podłączasz drukarkę lub inną konsolę – oczywiście odpowiednim kabelkiem*

② **Regulator głośności** *Dzięki niemu dźwięki konsoli nie będą przeszkadzać innym*





Wyświetlacz ciekłokrystaliczny

● Obraz z gry przedstawiany jest na niewielkim 2,5-calowym wyświetlaczu LCD. W poszczególnych modelach Game Boya występuje kilka wersji ekranu.

● W najstarszym modelu ma on lekko zielonkawy odcień i potrafi wyświetlić 4 odcienie szarości. Nowsza wersja Pocket Game Boy posiada udoskonalony monochromatyczny, szary ekranik, dodatkowo posiadający regulację kontrastu.

● Najnowsza wersja Game Boy Color została wyposażona w nowy kolorowy wyświetlacz. Może on pokazać jednocześnie 46 kolorów z 32-tysięcznej palety.

Włącznik

● Jego sprytna konstrukcja sprawia, że konsola raczej nie włączy ci się przez przypadek i nie zużyjesz cennych bateryjek

Elektronika

● Cała elektronika konsoli mieści się na jednej płytce drukowanej. Wnętrze GameBoya najlepiej widać w modelach posiadających przezroczystą obudowę.

Złącze dla cartridge

● Gry na Game Boya przenoszone są w postaci kart pamięci, tzw. cartridge. W zależności od gry mogą mieć pojemność od 32 KB do 2 MB.

● Karty umieszcza się w specjalnym slocie. Można go także wykorzystać do podłączenia dodatkowych akcesoriów, np. specjalnej kamery pozwalającej na rejestrowanie zdjęć w postaci cyfrowej.

Port komunikacyjny i podczerwieni

● Game Boy jest wyposażony w specjalny port komunikacyjny umożliwiający połączenie aż czterech konsol (przy pomocy specjalnego urządzenia). Do pełni szczęścia potrzebna jest jeszcze odpowiednia liczba identycznych gier i można zacząć multiplayerową rozgrywkę, np. podczas wycieczki szkolnej.

● Do portu komunikacyjnego można także podłączyć specjalną drukarkę, przy pomocy której wydrukujesz zdjęcie zrobione Game Boyową kamerą.

● Nowsze modele konsoli wyposażone są w port podczerwieni umożliwiający bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami w celu np. wymiany charakterystyk postaci. Przyda się on zwłaszcza w czasie zabawy w POKEMONA ZŁOTEGO I SREBRNEGO.

Głośnik i wyjście słuchawkowe

● Game Boy generuje całkiem przyjemne efekty dźwiękowe i muzykę. Można ich słuchać poprzez wmontowany głośnik monofoniczny.

● Jeśli jednak nie chcesz hałasować lub zależy ci na stereofonicznym dźwięku, możesz skorzystać z wyjścia słuchawkowego.

● Oprócz słuchawek do Game Boya można podłączyć specjalną przystawkę, która wibruje pod wpływem dźwięków w grze. Całość odrobinę przypomina znany z PC system ForceFeedback.

Baterie i zasilacz

● Game Boy, podobnie jak większość przenośnych urządzeń, korzysta ze standardowych baterii, tzw. paluszków.

● W najstarszej wersji potrzebne były aż cztery sztuki, nowsze zadowalają się tylko dwiema.

● Dla osób grających w domu istnieje możliwość dokupienia dodatkowego zasilacza sieciowego, który pozwoli zaoszczędzić na kosztach związanych z zakupem baterii.

Pad i przyciski

● Jak na konsolę przystało, w Game Boyu nie mogło zabraknąć manipulatorów umożliwiających sterowanie postaciami w grach. Jest to klasyczny ośmiokierunkowy krzyżyk umieszczony po lewej stronie urządzenia.

● Oprócz tego do dyspozycji gracza oddano cztery przyciski: Start, Select oraz fire A i B. Wszystkie przyciski zostały tak umieszczone, aby umożliwić jak najwygodniejsze sterowanie nawet w ekstremalnych warunkach (np. trzęsący autobus).

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Rysunek: H. Kołodziejczyk

ULEPSZAMY





Konsola GameBoy Color jest doskonała zarówno na długie podróże, jak i krótkie szkolne przerwy. Sprawdza się tak na Mazurach podczas rejsu po jeziorach, jak i na nadmorskiej plaży czy górskich szlakach. Nie potrzebuje dodatkowego źródła zasilania, a zapasowy komplet baterii możesz zabrać bez trudu. W dodatku konsola razem z kilkoma grami zmieści się w kieszeni spodni czy plecaka. Niestety, ma ona także kilka wad, które czasami utrudniają korzystanie z posiadanych gier. Przede wszystkim do zabawy potrzebne jest źródło światła, gdyż bez niego niewiele zobaczysz. Sam ekran czasami okazuje się także nieco za mały – niektóre przedmioty są malutkie i trudno je znaleźć. Dźwięk dobywający się z głośniczka również mógłby być nieco lepszej jakości. Na szczęście każdy z tych minusów możesz łatwo wyeliminować, korzystając z wielu dostępnych dodatków do GBC.

Zabawka idealna, tak można powiedzieć o przenośnej konsolce. Nie ma jednak rzeczy doskonałych, zawsze można coś zmienić, poprawić. Nic więc dziwnego, że i GBC wzbogacił się o wiele dodatków

WORM LIGHT



Czasami nie możesz skorzystać ze swojej konsoli, gdyż jest zbyt ciemno? Na to też znajdzie się rada. Specjalna lampka podłączana do konsoli i zasilana z jej baterii (lub akumulatorka) pozwoli ci grać nawet w środku nocy.

Cena: ok. 50 zł

POWERSHIELD



GameBoy ma jedną, poważną wadę. Jest nią brak wystarczającego oświetlenia ekranu. Wprawdzie młode oczy dojrzą wszystko, ale przecież nikt nie chce ich szybko stracić. Dlatego najlepiej kupić sobie specjalny oświetlacz, który redukuje także refleksy na ekranie. Nie trzeba chyba wspominać, że możesz go dobrać do koloru obudowy swojej konsolki.

Cena: ok. 40 zł



HANDY PACK PLUS



Na pewno nie raz musiałeś przerwać zabawę podczas podróży samochodem, gdyż w twojej konsoli wyczerpały się baterie (a stan gry uleciał hen daleko...). Z tym urządzeniem taka katastrofa już ci nie grozi.

Handy Pack Plus pobiera prąd z samochodowej zapalniczki, a wyczerpanie w ten sposób akumulatora raczej nie jest możliwe.

Cena: ok. 100 zł

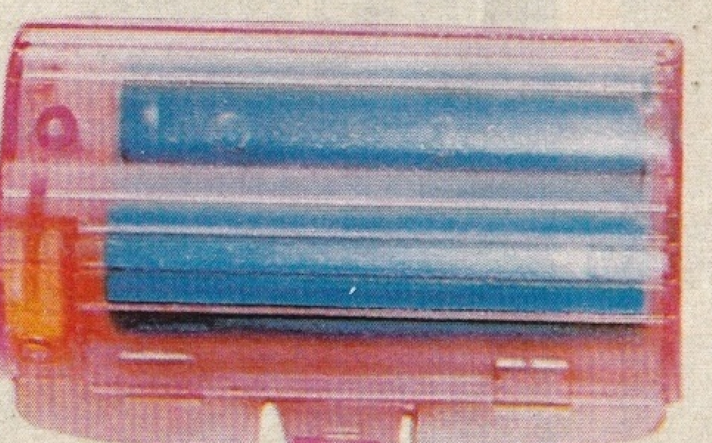
POWERPACK

Grasz bardzo często i miesięczne wydatki na baterie stanowią zbyt dużą sumę z twojego budżetu? W takim razie powinieneś kupić specjalny akumulatorek wraz z ładowarką – w kolorze konsoli. W pełni naładowany akumulator wystarcza na około 8 godzin zabawy, a doładowanie go nie zajmuje zbyt wiele czasu. Oczywiście w trakcie ładowania w dalszym ciągu możesz się bawić, choć kabel podłączony do gniazdka może nieco ci przeszkadzać.

Cena: ok. 85 zł



W komplecie POWER PACK dostaniesz zasilacz, dzięki któremu będziesz mógł grać bez baterii



GAME BOYA





GAME LINK CABLE

Bez trudu wygrywasz na najtrudniejszych poziomach i zabawa nieco ci się znudziła? W takim razie musisz mieć kabel umożliwiający połączenie dwóch konsol i rywalizację z kolegą. Jeśli jest was kilku, powinniście zastanowić się nad Game Link Cable, który umożliwia zabawę kilku osobom jednocześnie. Przyda się przy takich grach jak PERFECT DARK czy oczywiście przy POKEMONACH. Pamiętaj, że każdy z chętnych do takiej zabawy musi mieć własną kopię gry!

Cena: ok. 35 zł



GAME BOY PRINTER

Jeżeli zrobiłeś już zdjęcia przy użyciu specjalnej kamerki, powinieneś włożyć je do albumu. Ale wcześniej musisz je wydrukować dzięki specjalnej drukarence, która przyda się także, by pochwalić się kolegom wynikami z POKEMONA.



GAME BOY CAMERA



Chcesz mieć zdjęcie znajomych? Zrób je swoją kamerką do GameBoya. Jakość obrazu jest, hmm... kiepska, ale za to możesz do niego dodawać swoje własne elementy, np. dokleić babci wąsy...

TRANSFER PAK



Dzięki Transfer Pak możesz przenieść dane z GBC do N64 i odwrotnie. Niestety, ta opcja działa tylko w niektórych grach, takich jak POKEMON STADIUM, MARIO GOLF czy MARIO TENNIS.





HANDY PAK

Niektóre z dodatków do GB zasługują na miano prawdziwego kombajnu. Robią bowiem tyle rzeczy, że aż dziw, że nie potrafią śpiewać... Jeżeli więc chcesz zainwestować w swoją konsolkę, bez wątpienia powinieneś kupić taki gadżet. Do tej rodziny należy bardzo dobry Handy Pak. W tym superzestawie znajduje się lupa z podświetleniem oraz dwa głośniczki dające dźwięk stereo. Specjalna nakładka na konsolę ułatwia też sterowanie – w miejsce krzyżyka otrzymujesz znany z padów joystick.

Cena: ok. 100 zł



POWER ZOOM

Chciałbyś, aby ekran był nieco większy, gdyż na tym niewiele widać? W takim razie musisz kupić sobie lupę, dzięki której Pokemon urośnie do gigantycznych rozmiarów. Większość lup ma od razu wbudowaną lampkę i oczywiście jest dostępna we wszystkich kolorach konsol.

Cena: ok. 40 zł

SŁUCHAWKI STEREO



Ciągle musisz wyłączać dźwięk w swojej konsoli, bo muzyka zawsze komuś przeszkadza? Gra bez efektów dźwiękowych nie jest już tak atrakcyjna, ale przecież są słuchawki! Dzięki nim nie będziesz nikomu przeszkadzał, a zabawa nadal będzie świetna. Poza tym dźwięk ze słuchawek jest stereofoniczny i o wiele lepszej jakości niż z wbudowanego głośniczka. Oczywiście słuchawki są dostępne w takich samych kolorach jak konsole.

Cena: ok. 30 zł

SURVIVAL KIT



Mała konsola jest dość delikatna i wszelkie mocniejsze uderzenia lub upadek z wysokości mogą ją uszkodzić. Nawet jeśli GBC przetrwa wypadek, to pęknięta obudowa czy porysowany ekran na pewno nie dodają mu uroku. Dlatego warto kupić specjalny ochraniacz lub pokrowiec, który łagodzi wstrząsy, jakich może doznać konsola, i chroni delikatny ekran przed uszkodzeniem lub zarysowaniem.

Cena: 20-45 zł



Na pewno nie zdziwi cię wiadomość, że w sprzedaży są także modele konsolek specjalnie przygotowane z myślą o konkretnej grze. Najczęściej wyróżniają się one jedynie kolorem obudowy i jej ozdobami, ale to chyba oczywiste, że każdy szanujący się fan Pokemonów marzy o GBC z rysunkiem Pikachu.

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina; Materiały zdjęciowe: Softbox, archiwum Wydawnictwa Bauer

Potęga kablówki

od telewizji do multimediów



Telewizje kablowe zapoczątkowały swoją działalność w Polsce niecałe 10 lat temu. Jednak dopiero teraz zaczynają oferować naprawdę interesujące usługi



Aby skorzystać z nowoczesnych usług, trzeba mieć specjalny modem. Urządzenie to jest dosyć drogie (około 1200 zł), ale zwykle operatorzy kablówek wypożyczają je za darmo!

Być może wydaci się to niemożliwe, ale jeszcze kilka lat temu przeciętny telewidz mógł „zachwycać" się jedynie 3-4 programami TV, chyba że dysponował anteną satelitarną. To rozwiązanie też miało jednak swoje wady – oglądanie wszystkich interesujących programów wymagało nie tylko dużej anteny, ale i ciągłego jej przestawiania na kolejne satelity.

Obrazy z kabla

Rozwiązaniem tego problemu okazała się sieć telewizji kablowej. Do mieszkania szczęśliwca dochodził zwykły kabel antenowy, zapewniający odbiór kilkudziesięciu programów. Co więcej, nie trzeba się było martwić, czy ktoś nie „zaopiekuje się" stojącą na dachu kosztowną anteną.

Jak funkcjonuje sieć kablówki? W bardzo prosty sposób! Sygnał telewizyjny dociera z anten satelitarnych oraz zwykłych (a czasami nawet bezpośrednio ze studia telewizyjnego) do urządzenia nazywanego stacją czołową. Tam też trafiają sygnały stacji radiowych. Stacja czołowa wzmacnia sygnał oraz przetwarza go tak, aby nadawał się do transmisji w sieci. Jak zapewne wiesz, wszystkie programy nadawane są na określonych częstotliwościach. Kablówka też ma wydzielone pasmo – dzięki temu audycje z nadajników TV nie zakłócają programów z kabla.

W nowoczesnych instalacjach część tradycyjnych kabli zastąpiono światłowodami i urządzeniami optycznymi. Dzięki temu udało się poprawić jakość obrazu i dźwięku oraz zwiększyć liczbę dostępnych kanałów. Obecnie nikogo już nie dziwi możliwość odbioru np. sześćdziesięciu programów telewizyjnych i podobnej liczby audycji radiowych, a ilość programów jeszcze się zwiększy w nowoczesnych sieciach cyfrowych!

Kablówka umożliwiła też rozwój płatnych telewizji kodowanych (Canal+, Wizja TV czy HBO). Teraz nie musisz już wypożyczać kosztownych dekoderów, wystarczy odpowiednia opłata i operator sieci odblokuje wybrany program.

Telewizja to za mało...

Operatorzy szybko zorientowali się, że używanie sieci tylko do transmisji programów TV jest marnotrawstwem. Przecież te sygnały zajmują jedynie „część kabla" (pewnych zakresów – np. od 5 do 850 MHz – nie odbiera ani telewizor, ani radio). A więc można tam wepchnąć kilka innych rzeczy. Na przykład usługi telefoniczne! To oczywiście wymaga nowych urządzeń w stacji czołowej oraz połączenia całości z centralą telefoniczną, a także modernizacji sieci. Tak przygotowana instalacja pozwala już na transmisję sygnału w obie strony (co ci z telefonu, skoro nie można z niego skorzystać?). Ale przecież nie da się wsadzić kabla antenowego do telefonu! Do kompletu użytkownik dostał więc specjalny modem...

Internet i inne bajery

Skoro jest modem, to czemu nie umożliwić dostępu do Internetu? Przecież wystarczy zmodernizować (znowu wydatki!) stację czołową i podłączyć serwery z szybkimi łączami z Siecią. W ten sposób doszliśmy do ofert najnowocześniejszych kablówek. Dzięki jednemu kabelkowi masz dostęp do wielu programów telewizyjnych i radiowych, usług telefonicznych (zawierających np. pocztę głosową czy identyfikację rozmówcy) oraz szybkiego dostępu do sieci ze stałą opłatą.

Oczywiście to nie koniec możliwości sieci. Coraz częściej słyszy się np. o telewizji na życzenie (tv-on-demand). Tutaj, podobnie jak w kinie, możesz sobie zamówić wybrany film wraz z najdogodniejszą godziną jego emisji. Korzystając ze specjalnej przystawki do telewizora, wybierasz odpowiednie opcje na ekranie i zamawiasz prywatny seans filmowy (jest to oczywiście dodatkowo płatne). Wkrótce możliwe będzie również podłączenie do sieci domowej instalacji alarmowej czy też np. wideotelefonu. Ale czy to jeszcze będzie sieć TV kablowej?

Dobre, ale...

■ Z powodu dużych kosztów przebudowy sieci kablowej tylko najwięksi operatorzy mogą sobie pozwolić na świadczenie dodatkowych usług. Co gorsze, nawet na obszarze, na którym działa dana sieć, podłączenie do Internetu może być niemożliwe.

■ W porównaniu z usługą SDI czy Neostradą TP S.A. dostęp przez kablówkę okazuje się bardziej opłacalny. Niższy jest zarówno abonament, jak i koszt podłączenia.

■ Szybkość działania sieci zależy od liczby korzystających z niej osób, jednak praktycznie zawsze przewyższa prędkość modemu.

■ Więcej informacji znajdziesz w Internecie: www.astercity.com.pl oraz www.chello.pl

INFO

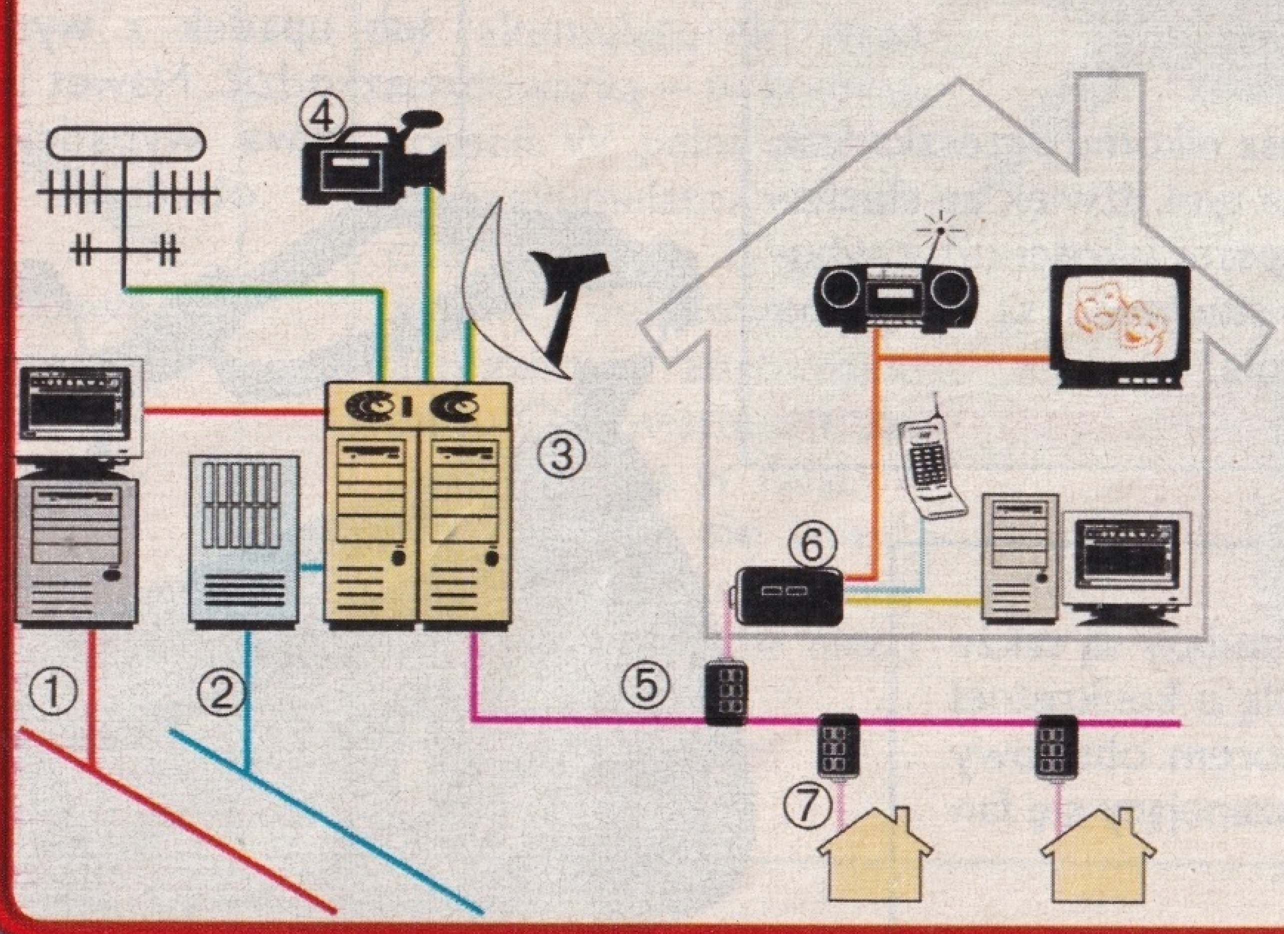
Nie grzebać!

■ Szczęśliwcy mający dostęp do Internetu przez kablówkę szybko znaleźli sposób na zmniejszenie opłat, udostępniając łącze w lokalnych sieciach komputerowych. Należy pamiętać, że takie działanie jest zabronione i grozi likwidacją łącza!

■ Oczywiście można zgłosić operatorowi chęć podłączenia większej liczby użytkowników do jednego łącza. Wiąże się to jednak z wyższymi opłatami.

■ Jakiekolwiek samowolne zmiany w instalacji sieci kablowej mogą spowodować likwidację podłączenia!

Schemat nowoczesnej sieci TV kablowej



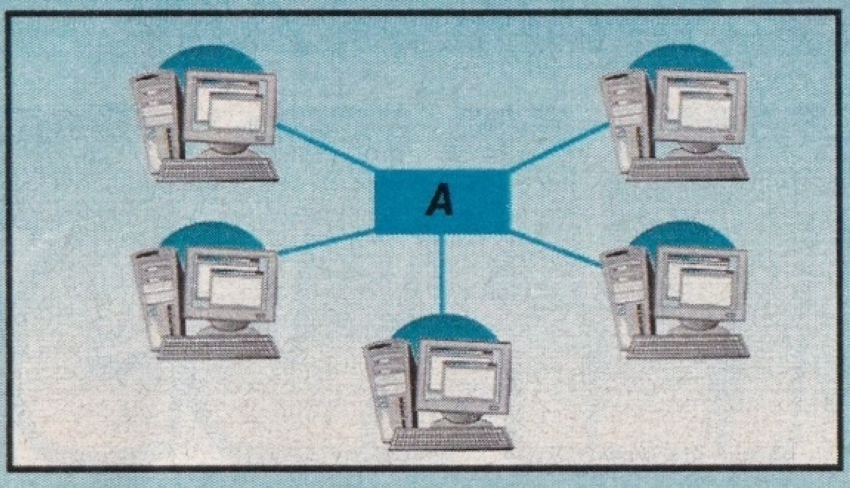
① Serwer połączony z Internetem;
② Centrala telefoniczna;
③ Stacja czołowa;
④ Sygnał telewizyjny i radiowy z anten oraz studia TV;
⑤ Światłowodowa sieć kablowa;
⑥ Modem kablowy u użytkownika;
⑦ Przetwornik sygnału + tradycyjna instalacja antenowa

Łączymy się w Sieć!

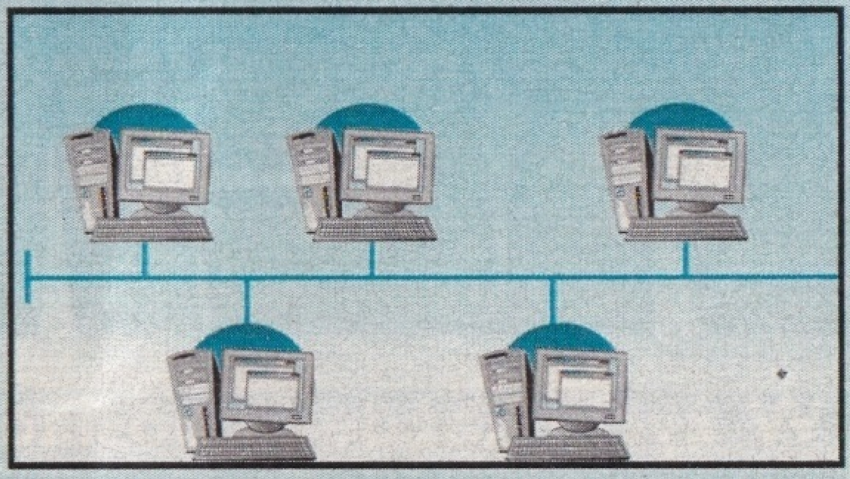
Chciałbyś zagrać ze znajomym z sąsiedniego bloku w QUAKE i bez ograniczeń oglądać internetową telewizję? A może denerwuje cię wolny jak żółw modem? Czas pomyśleć o sieci!



Najpopularniejsze karty sieciowe posiadają jedynie wyjścia RJ45 (dla kabla-skrętki)

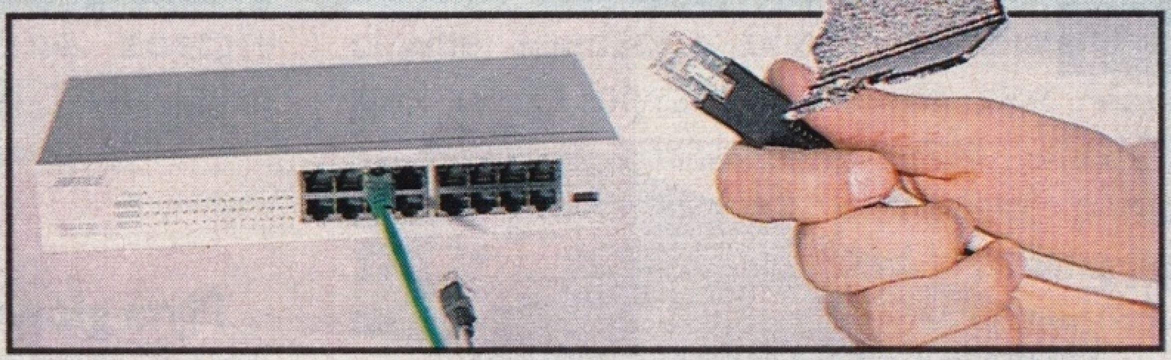


Sieć typu „gwiazda". Serwer (A) połączony jest z komputerami oddzielnymi przewodami typu „skrętka"



Przy sieci zbudowanej z użyciem kabli BNC możliwe są tylko konstrukcje typu „łańcuszek szczęścia"

Coraz więcej osób zaczyna budować w Polsce osiedlowe sieci komputerowe (LAN). Bardzo często jest to jedyny sposób, aby – nie wydając zbyt wielkich sum – uzyskać upragniony dostęp do Internetu. Przy zastosowaniu takiego rozwiązania wysokie koszty podłączenia stałego łącza czy nawet usługi SDI (podzielone przez liczbę chętnych osób) stają się całkiem znośne. Nie bez znaczenia jest też fakt, że firmy oferujące dostęp do Sieci często wręcz żądają, aby chętni z bloku lub osiedla sami się zorganizowali i stworzyli odpowiednią instalację wewnątrz budynków. A więc przypomnijmy kilka najważniejszych informacji dotyczących sieci.



Najprostszy model huba to wydatek ponad 300 złotych. Modele z większą liczbą gniazd oraz pracujące z szybkością 100 Mbit/s są jeszcze droższe

Dwa standardy

Sieć można zainstalować, wykorzystując dwa różne standardy okablowania (czyli, mówiąc prościej, rodzaje przewodów). **Najprostszą oraz tańszą metodą jest skorzystanie z przewodów BNC.** Aby połączyć komputery, nie musisz inwestować w żadne dodatkowe akcesoria, wystarczą odpowiednie karty, przewody oraz tzw. trójniki z terminatorami. Po prostu łączysz komputery w tzw. łańcuszek szczęścia – od jednego do drugiego itd. Na końcach sieci umieszczasz terminatory i gotowe. Taka instalacja ma jednak ograniczenia. Pierwszym jest niewielka prędkość przesyłania danych – tylko 10 Mbitów na sekundę. Drugim – duża podatność sieci na uszkodzenie. Wystarczy w jednym miejscu przerwać kabel i już nic nie działa.



Kupując kartę, warto nabyć model posiadający gniazda obu standardów: BNC ① i RJ45 ②

Drugą możliwością jest instalacja przewodów typu „skrętka" (przypominają one trochę kilkużyłowy kabel telefoniczny). W tym przypadku potrzebujesz nie tylko kart sieciowych, ale też tzw. koncentratorów. Musisz też poprowadzić dużo więcej przewodów – każdy komputer trzeba osobno połączyć z hub'em. Jest to droższe i bardziej kłopotliwe, ale w zamian zyskujesz prędkość do 100 Mbitów/s. Uszkodzenie jednego kabla nie ma jednak wpływu na pracę reszty sieci.

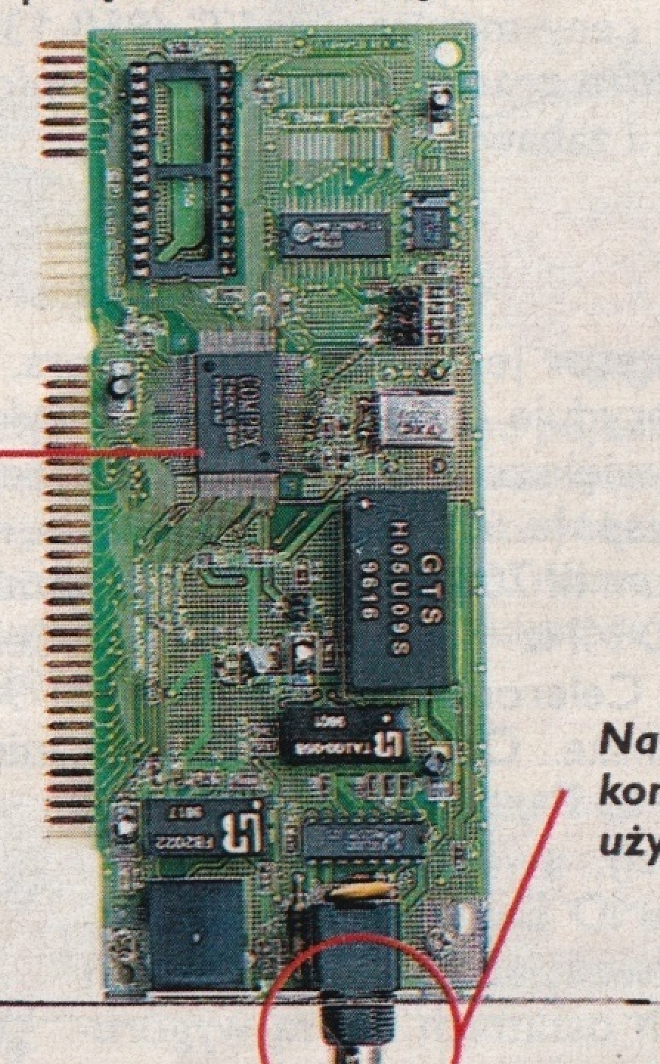
Sieć z siecią

Aby podpiąć lokalną sieć do Internetu, musisz kupić komputer – po prostu ktoś musi zająć się obsługą przepływu danych z PC użytkowników do Internetu i z powrotem oraz zabezpieczeniem sieci przed atakami hakerów oraz wirusów. Do tego celu można użyć nawet słabego komputera z niewielką ilością pamięci, np. AMD K6 350 z darmowym systemem Linux. Dopiero do niego podpinasz łącze stałe, modem kablowy albo SDI.

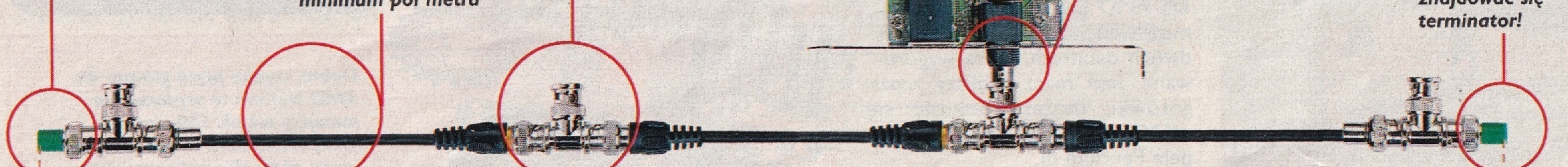
Aby połączyć kilka komputerów (np. znajomych z tego samego bloku), nie trzeba stawiać serwera. W przypadku instalacji BNC wystarczą karty sieciowe i przewód. Taka sieć w zupełności się nada, aby grać w gry w trybie wieloosobowym, jednak może nie podołać połączeniu z Siecią.



Na każdym końcu sieci BNC musi znajdować się terminator



Karta sieciowa nie jest drogim urządzeniem – kosztuje bowiem około 50 złotych



Przewód BNC pomiędzy komputerami musi mieć minimum pół metra

Trójnik pozwala na podłączenie kolejnych użytkowników

Nawet łącząc dwa komputery, musisz użyć trójników!

Tak, tu też musi znajdować się terminator!

Maksymalna długość sieci BNC wynosi 250 metrów

INFO
Słowniczek

■ LAN (Local Area Network)
Ta nazwa określa lokalną sieć komputerową, łączącą od kilku do kilkuset komputerów znajdujących się w stosunkowo niewielkiej od siebie odległości. W praktyce sieć lokalna obejmuje urządzenia znajdujące się w jednym lub kilku budynkach.

■ Przewód BNC
Kabel przypominający z wyglądu zwykły przewód antenowy, służy do łączenia ze sobą komputerów wyposażonych w starsze karty sieciowe BNC.

■ Mbit (Megabit)
Jednostka określająca szybkość przesyłania danych w sieciach lokalnych. Jeden Megabit to 1024 kbit. Najpopularniejsze karty i sieci pracują z prędkościami 10 lub 100 Mbitów.

■ Hub
Nazywany inaczej koncentratorem, jest elementem sieci wykorzystującej kable typu skrętka. Jego działanie można porównać do funkcjonowania rozdzielacza, pozwala on łączyć ze sobą wiele komputerów i rozbudowywać sieć.

■ Fast Ethernet
Sieci pracujące z szybkością 10 Mbit nazywane są popularnie siecią Ethernet. Pracujące w standardzie 100 Mbitów – Fast Ethernet (szybki Ethernet).

Tekst: R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: materiały prasowe Motorola, Toshiba

SPRZĘT

NADSZEDŁ CZAS REMONTU



W życiu każdego posiadacza komputera prędzej czy później nadchodzi przykry moment, kiedy stosunkowo nowy sprzęt przestaje spełniać pokładane w nim nadzieje...

Zanim jednak wpadniesz w szał zakupów, musisz przemyśleć każdy swój krok. Wiadomo, pieniędzy nigdy za wiele, a wszystkie modernizacje są zazwyczaj bardzo kosztowne. Powinieneś więc odpowiedzieć sobie na pytanie, do czego będziesz głównie używał swojego PC. Inne zakupy powinni przecież zrobić miłośnicy szybkiej akcji w QUAKE, a inne osoby, które chcą komponować muzykę.

Monitor

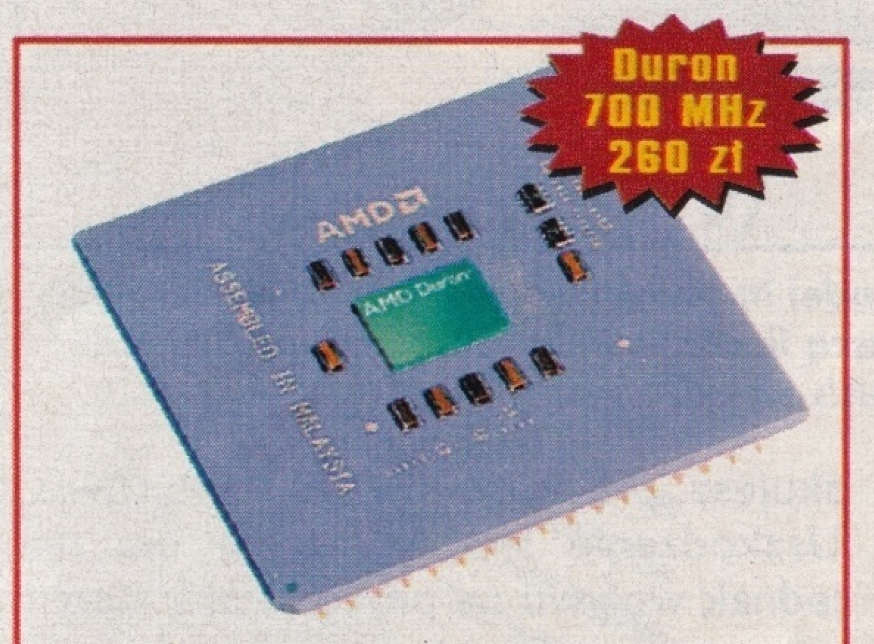
Przy modernizacji komputera nie oszczędzaj na monitorze, gdyż jest to zakup przynajmniej na kilka lat. Monitor 14-calowy warto wymienić na lepszy. Większość gier i programów działa w wysokich rozdzielczościach, a zalecana rozdzielczość w przypadku monitorów 14" wynosi tylko 640 x 480 punktów. Lepsze modele działają co prawda w wyższych rozdzielczościach (np. 800 x 600 czy 1024 x 768), jednak odbywa się to kosztem mniejszej częstotliwości odświeżania obrazu. A właśnie od tego zależy zmęczenie oczu podczas pracy z komputerem.

Monitory 15-calowe oferują rozdzielczość i częstotliwości odświeżania obrazu, które w zupełności wystarczają do codziennej pracy z komputerem. Na lepszych modelach bez problemu uzyskasz rozdzielczości 1024 x 768, choć wielu producentów zaleca pracę w rozdzielczości 800 x 600 jako optymalną dla tej przekątnej ekranu.

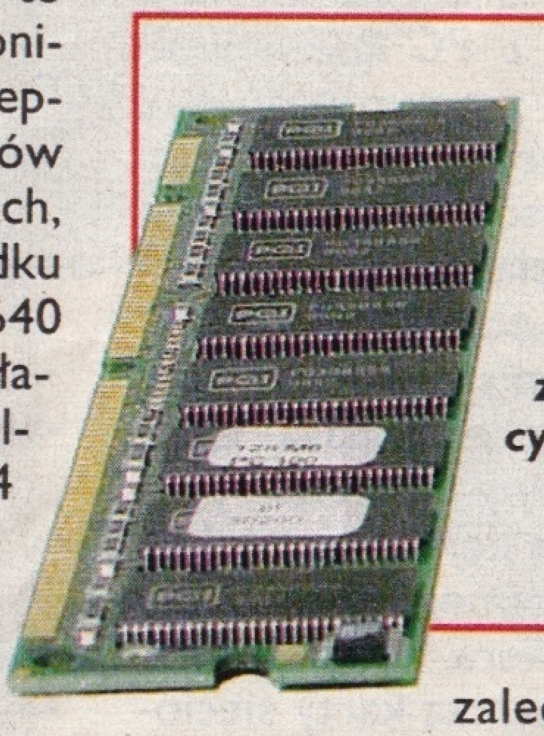
Nowy monitor 15-calowy możesz kupić już za 650-750 zł. Przystępne są także ceny monitorów 17" (950-1300 zł), które znacznie zwiększają komfort pracy i zabawy.

15-calowy monitor to dzisiaj absolutne minimum! Warto jednak rozejrzeć się za czymś większym...





Propozycja dla oszczędnych i wymagających: procesor Duron AMD! Za stosunkowo niewielkie pieniądze twój komputer będzie pracował szybciej



Pamięci nigdy za dużo! Ta reguła potwierdza się zwłaszcza przy pracy w Windows. Warto kupić co najmniej 128 MB RAM'u

Procesor

Procesor jest sercem komputera, to on decyduje o jego szybkości i wykonuje większość obliczeń. Ceny tego podzespołu są obecnie dość niskie, np. Pentium III 700 MHz – 790 zł., Pentium II 700 MHz – 570 zł. Procesory Celeron i Celeron II są średnio o 100-300 zł tańsze. **Obecnie niezbędne minimum to Pentium III 550MHz (ok. 550 zł), ewentualnie Celeron lub AMD Duron o podobnych możliwościach.** Ceny tych dwóch ostatnich nie są wygórowane. Jeśli masz większy zapas gotówki, możesz pokusić się o AMD Athlon lub najszybsze modele Pentium III.

Płyta główna

Płyta główna to jeden z najważniejszych elementów komputera: na niej umieszczasz kartę graficzną, muzyczną, pamięć RAM, procesor i inne podzespoły. Na jej zakupie nie warto oszczędzać, gdyż dobrze dobrany model powinien ci wystarczyć nawet na kilka lat.

Przy wyborze płyty głównej zwróć uwagę przede wszystkim na to, jakie typy procesorów obsługuje oraz jakie są możliwe częstotliwości pracy szyny głównej (FSB). **Płyty główne posiadające szynę pracującą z częstotliwością 100 MHz to obecnie standard.** Jednak zdecydowanie lepiej kupić płytę z szyną o częstotliwości przynajmniej 133 MHz lub wyższą. Dzięki temu twój komputer będzie pracował szybciej, a w przyszłości w pełni wykorzysta możliwości nowych procesorów.

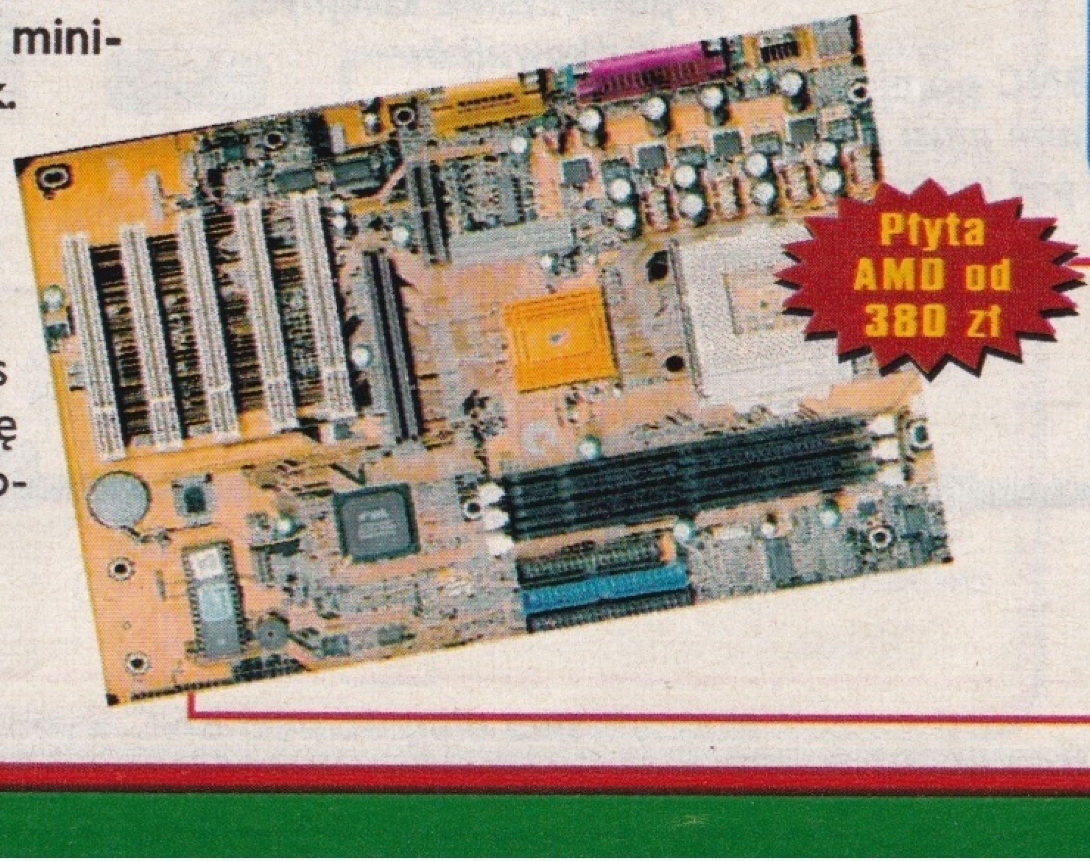
Każda płyta posiada chipset, czyli układ scalony, który decyduje o tym, jaki typ procesora będziesz mógł używać, a także odpowiada za współpracę wszystkich elementów komputera. **Godny polecenia jest chipset BX firmy Intel.** Jest stabilny i bez problemów współpracuje z procesorami Pentium III, Pentium II i Celeron. Płyta z maksymalną częstotliwością szyny głównej 133 MHz i wyposażona w chipset BX kosztuje ok. 550 zł.

Z płyt dla procesorów Pentium II/III/Celeron warto wymienić te z chipsetami VIA Apollo Pro, Intel 810 oraz Intel 815. Oferują one szybszy kontroler dysków, umożliwiają wykorzystanie większej ilości pamięci RAM i uzyskanie wyższych częstotliwości pracy szyny głównej. Istnieje kilka wer-

Ceny giełdowe

Płyty dla AMD Athlon/Duron	
Gigabyte GA-7ZM	420 zł
PcChips M807	380 zł
MSI MS-6340	450 zł
Płyty ze złączem Socket 370	
Abit VH6-II,ATA/100	460 zł
Asus CUV4X	490 zł
Shuttle AV22	500 zł
Procesory	
AMD Duron 700 MHz	260 zł
AMD Duron 750 MHz	270 zł
AMD Duron 800 MHz	330 zł
AMD Duron 850 MHz	430 zł
Intel Celeron 700 MHz	380 zł
Intel Celeron 766 MHz	520 zł
Intel P III 600 MHz	520 zł
AMD Athlon 750 MHz	340 zł
AMD Athlon 800 MHz	540 zł

(ceny z początku kwietnia)

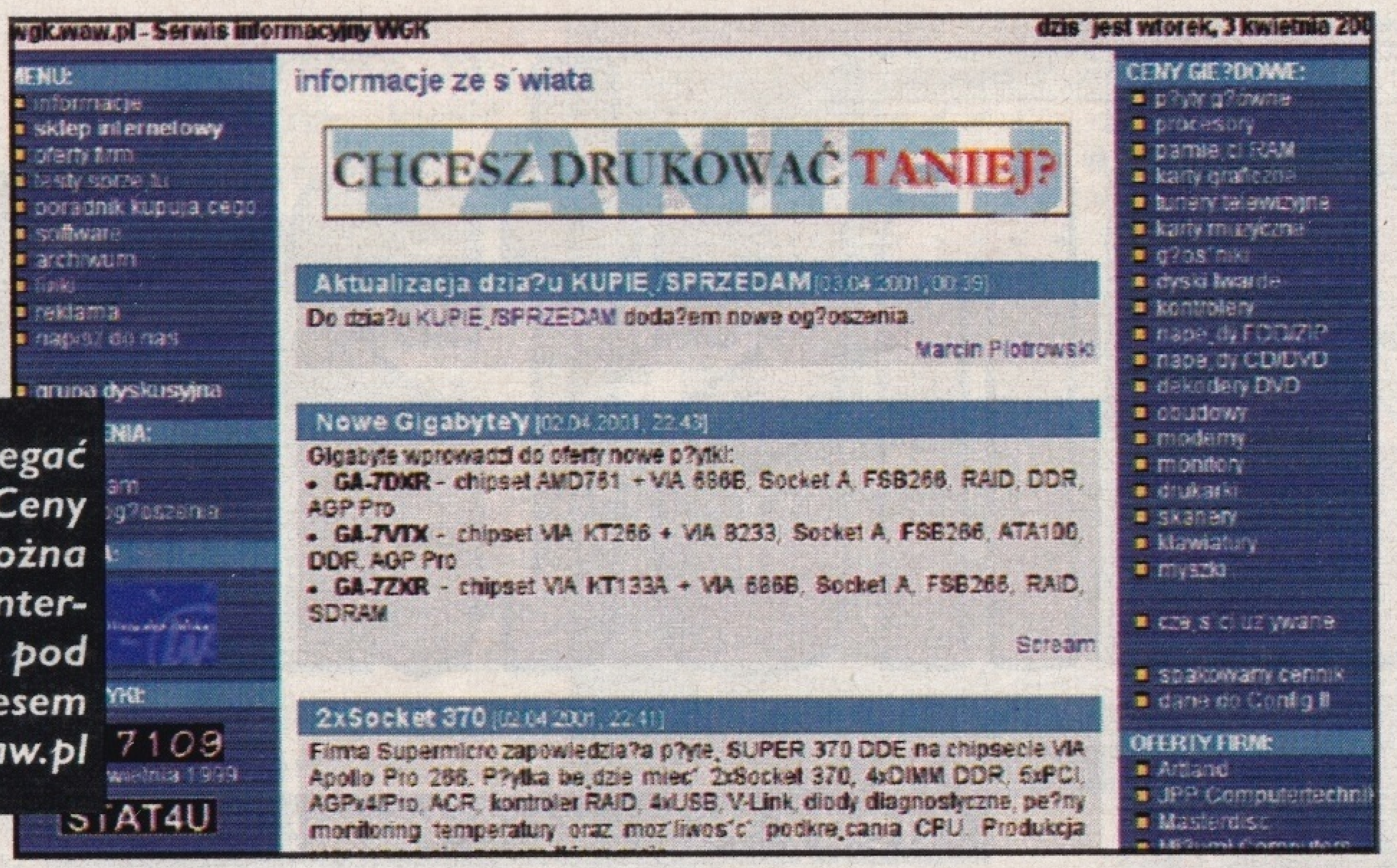


Dobra, szybka płyta główna dla AMD Durona to wydatek nie mniejszy niż ok. 550 złotych. Oczywiście cena zależy od możliwości płyty głównej oraz jej producenta. Firmowe konstrukcje są znacznie droższe



sji każdego z tych chipsetów i płyty główne w nie wyposażone często oferowane są razem z wbudowaną na stałe kartą graficzną bądź muzyczną. Konstrukcje te są co prawdą nowsze od płyt głównych z chipsetem BX, ale nie zawsze dobrze współpracują z innymi urządzeniami. Zwłaszcza modele płyt głównych posiadające wbudowane karty graficzne potrafią sprawić niemiłe niespodzianki. Najpopularniejsze płyty dla procesorów AMD, modele wyposażone w chipset VIA KT133, kosztują ok. 530 zł.

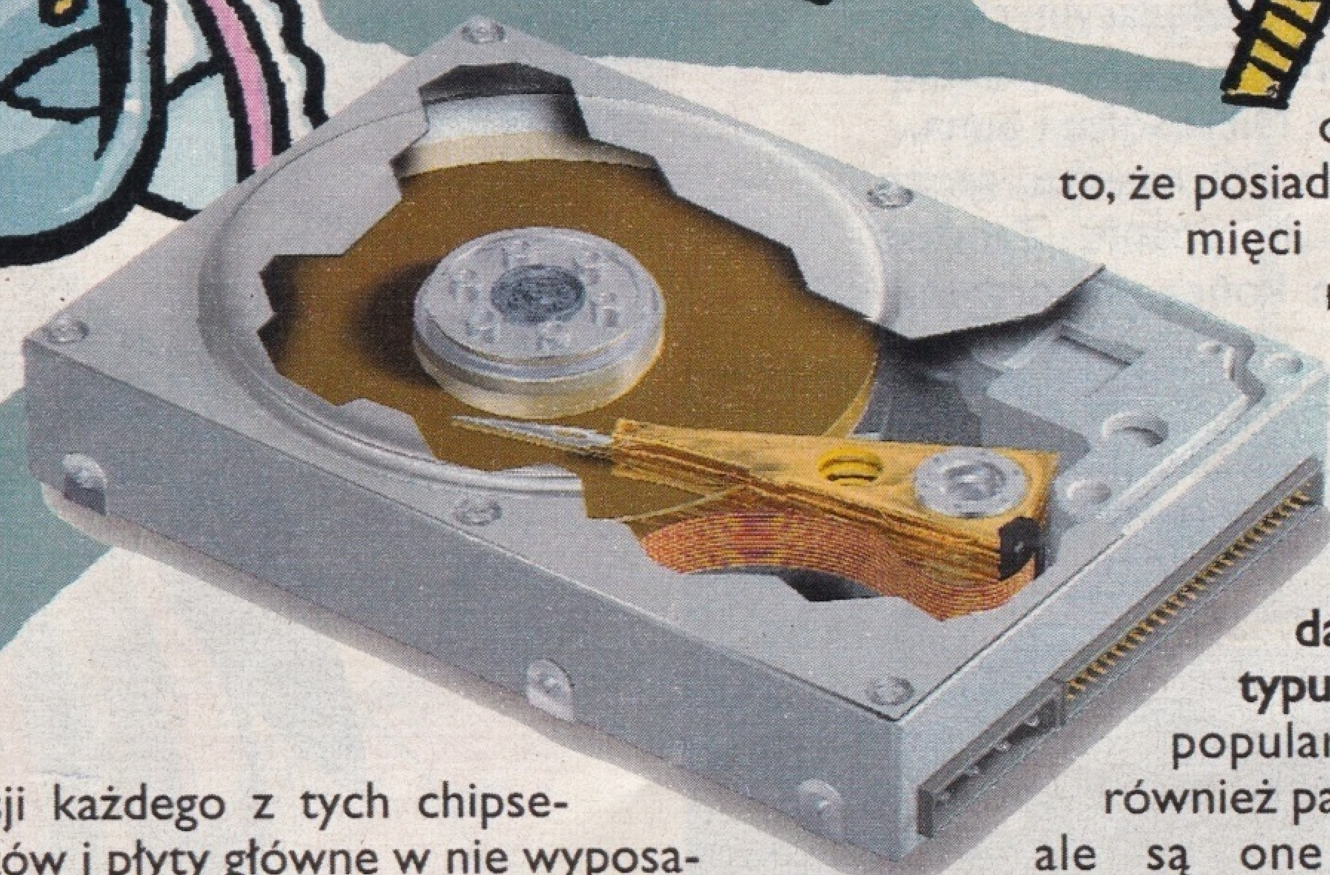
Przy wyborze płyty zwróć także uwagę na ilość i typ slotów. **Na płycie muszą być sloty PCI (minimum pięć).** Jeśli posiadasz starsze karty (np. dźwiękową) wykonane w standardzie ISA, zwróć uwagę, czy nowa płyta główna posiada takie gniazda. Zastanów się jednak, czy przy okazji wymiany płyty nie zastąpić znacznie wolniejsze karty ze złączem ISA kartami wykonanymi w standardzie PCI. **Ostatnim gniazdem, które musi znaleźć się na płycie, jest AGP, przynajmniej w wersji 2x (najlepiej 4x).** Wszystkie nowe karty graficzne wykonane zostały bowiem w tym standardzie!



Nie musisz biegać po mieście! Ceny akcesoriów można sprawdzić w Internecie – np. pod adresem www.wgk.waw.pl

Pamięć RAM

Gdy masz już wspaniały monitor, szybki procesor oraz płytę główną, a twój komputer nadal pracuje ospale, oznacza to, że posiadasz zbyt mało pamięci RAM. **Obecnie najpopularniejsze są pamięci RAM w modułach typu DIMM i większość nowych płyt posiada gniazda tego typu.** Ostatnio dużą popularność zdobywają również pamięci DDR RAM, ale są one dużo droższe, a w przypadku ich współpracy z procesorami średniej klasy, zysk na szybkości nie będzie zbyt duży.



64 MB RAM to obecnie absolutne minimum, jednak o wiele lepiej wybrać 128 MB RAM'u (cena ok. 210 zł). Zwróć też uwagę na maksymalną częstotliwość, z jaką może pracować pamięć. Najlepiej kupić moduły pracujące z częstotliwością 133 MHz, tym bardziej, że różnica cenowa jest niewielka – ok. 20 zł między pamięcią 100 MHz a 133 MHz.

Dysk twardy i karta graficzna

Brakuje ci jeszcze dużego dysku twardego i dobrej karty graficznej. Oczywiście im większy i szybszy dysk, tym lepiej. **Minimum to dyski 10 GB, a i ta pojemność szybko może okazać się niewystarczająca.** Pamiętaj, że im większy dysk kupisz, tym mniej zapłacisz za każdy 1 MB, np. dysk o pojemności 10 GB kosztuje ok. 430 zł, a 20 GB – ok. 500 zł.

Zakup karty graficznej obsługującej obecne standardy 3D uprzyjemni ci chwile spędzone przed komputerem. Jeśli twoja płyta główna ma slot AGP, kup kartę posiadającą takie właśnie złącze. **Jeżeli jednak posiadasz płytę z PCI, to zastanów się nad wymianą jej na model z AGP.** Karty graficzne wykonane w standardzie PCI są po prostu o wiele wolniejsze, a poza tym nowe modele pojawiają się prawie wyłącznie w wersji AGP.

Ze względu na stosunek ceny do jakości warto nabyć produkt z procesorem firmy Nvidia – karty z rodziny TNT2 lub model z serii GeForce 2. Najtańsza, dość dobra karta PCI, to RIVA TNT2 M64 – kosztuje ok. 220 zł. Spośród kart PCI najlepsza jest RIVA TNT2 ULTRA (ok. 510 zł). Jednak za podobną kwotę można kupić o wiele szybsze karty AGP. Modele z procesorem GeForce2 w wersji MX kosztują ok. 500 zł. Dla wymagających przeznaczono GeForce2 GTS – ok. 1400zł.

Teraz już wiesz, że skompletowanie wszystkich elementów komputera tak, by działały prawidłowo, wcale nie jest takie proste. Ale trening czyni mistrza. A gdy już ci się uda, czeka cię wiele przyjemnych dni i wieczorów spędzonych w towarzystwie twojego kochanego peceta. Warto więc trochę się pomęczyć i przeprowadzić kompleksowy remont komputera.



Dysk twardy powinien być pojemny i szybki. Nie warto kupować napędu mniejszego niż 10 GB, bo szybko zabraknie ci na nim miejsca. Warto też wybrać działający w standardzie ATA-100 (będzie szybszy)



Wymieniając napęd CD-ROM na nowszy, zastanów się, czy bardziej nie opłaci ci się kupno DVD-ROM'u lub nagrywarki

Uwaga w sklepach!

Niekiedy sprzedawcy kompletnie nie znają się na tym, co sprzedają i mogą poinformować cię o „rewelacyjnych możliwościach" podejrzanie taniego sprzętu. A potem okazuje się, że np. modem źle działa z procesorami AMD albo karta dźwiękowa nie ma wejścia na CD-ROM. Warto więc, aby uniknąć kłopotów, na zakupy wybrać się z kimś zaufanym i znającym się na sprzęcie.

INFO
Kupić, czy nie?

⊖ Wiele osób „ratuje" stary sprzęt, wymieniając sam procesor. Niestety, zakup AMD K6/550 MHz jest tylko przedłużeniem agonii. W ostateczności i tak trzeba będzie kupić nową płytę główną...

⊕ Jeśli masz mniej gotówki, wybierz tańszy model AMD Durona i porządną płytę główną. Za jakiś czas będziesz mógł zamienić procesor na szybszego Athlona.

⊖ Wielu producentów umieszcza na płycie kartę dźwiękową lub graficzną. Ta pierwsza, choć zwykle bardzo przeciętna, może się przydać. Ta druga zwykle jest tylko dodatkowym problemem!

⊖ Szybki CD-ROM to marzenie wielu użytkowników. Ale napędy działające z szybkościami x50 i więcej potrafią... niszczyć płyty!

⊖ Coraz popularniejsze są pamięci 133 MHz, ale sprzedawcy czasem próbują „wepchnąć" nabywcy starsze 100 MHz!

⊖ Pamiętaj, że ceny sprzętu rosną przed świętami i innymi okresami wzmożonych zakupów (np. Komunie). Warto więc troszkę poczekać i kupować taniej.



Dobra karta graficzna też się przyda. GeForce3 jest jeszcze za drogi, ale GeForce2 można kupić za 850 zł, a GeForce2 MX za 450 zł

TiPSY
Sklep i giełda

■ Czasy, gdy ceny giełdowe były co najmniej 2-krotnie niższe od sklepowych, już dawno minęły, obecnie różnica jest naprawdę niewielka.

■ Giełda okazuje się jednak pomocna, gdyż w jednym miejscu można porównać oferty kilku firm.

■ Przed zakupem warto sprawdzić, czy firma ma oficjalną siedzibę, numer NIP oraz REGON. Zyskasz pewność, że firma istnieje i nie trudni się tylko nabieraniem klientów.

■ Przeczytaj uważnie warunki gwarancji. Może ona wynosić tylko 3 miesiące, a nie rok!

■ Sprawdź też lokalizację serwisu, aby nie okazało się, że uszkodzoną kartę graficzną musisz przesłać np. z Zakopanego do Gdańska.

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński; Rysunek: R. Boyke; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer

SPRZĘT

Co zainstalować na PC

Kiedy wreszcie kupisz swój upragniony, nowy komputer, przyniesiesz go do domu, podłączysz kable i uruchomisz... okazuje się, że twardy dysk świeci pustkami



Jeśli nie potrzebujesz wielofunkcyjnego, niczym koło gospodyń wiejskich, MS Media Playera, możesz użyć praktycznego WinAmp'a



Brakuje ci podstawowych programów, a niektóre pliki w ogóle nie chcą się otwierać? Trzeba zacząć powoli „zbierać" wszystkie potrzebne elementy.

Po świeżej instalacji Windows naprawdę można się przestraszyć. Wszystko chodzi bardzo szybko (przez 2 miesiące...) i brakuje niezbędnych programów. Od czego więc zacząć? Przede wszystkim zastanów się, co tak naprawdę będzie ci potrzebne, a potem poszukaj w Sieci darmowego odpowiednika komercyjnego programu. Dzięki temu zaoszczędzisz nawet kilkaset złotych.

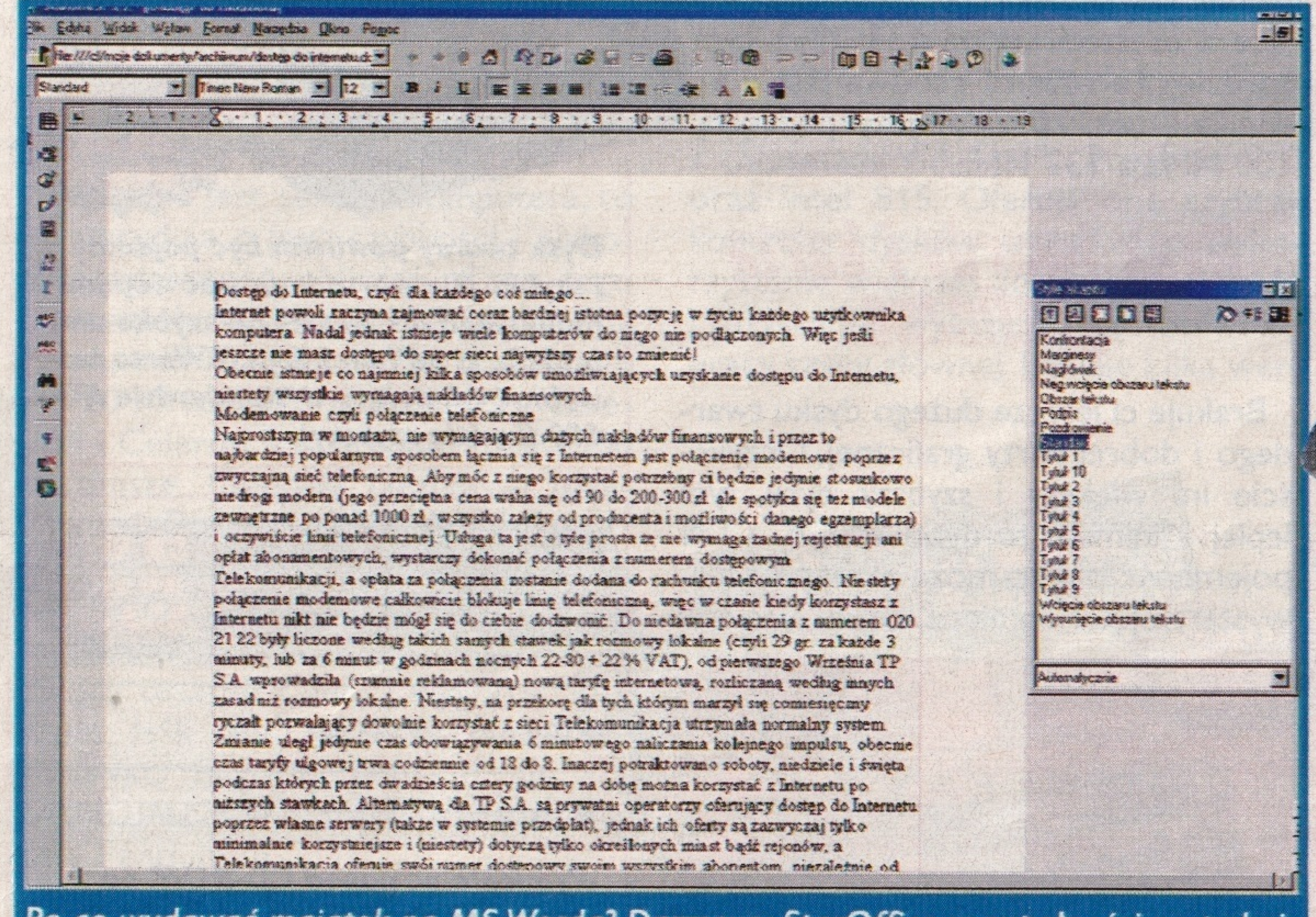
Po pierwsze: praca

Każdy z nas musi od czasu do czasu napisać jakiś tekst i podliczyć coś w arkuszu kalkulacyjnym. Zazwyczaj wykorzystuje się do tego pakiety biurowe typu MS Office. Niestety, koszt zakupu takiego zestawu jest bardzo wysoki i sięga kilku tysięcy złotych. Czy zatem przeciętny użytkownik skazany jest na dożywotnie używanie systemowego WordPada? Niekoniecznie. Istnieje spora grupa darmowych programów mogących zastąpić drogiego konkurenta. **Najważniejszym z nich i najbardziej rozbudowanym jest StarOffice firmy Sun.** Podobnie jak Office Microsoftu, jest on kompletnym pakietem biurowym zawierającym między innymi edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny oraz programy do obsługi Internetu. Ogromną zaletą StarOffice jest także to, że potrafi on bezproblemowo odczytywać i zapisywać dokumenty stworzone przy pomocy programów MS Office. Umożliwia to przenoszenie danych stworzonych np. w szkole na komputerach wyposażonych w produkt Microsoftu. Program Suna jest dostępny za darmo i, co najważniejsze, w polskiej wersji językowej. W Sieci znajdziesz jeszcze więcej darmowych edytorów i arkuszy kalkulacyjnych, ale nie dorównują one swoją funkcjonalnością produktom Microsoftu i Suna.

Konkurencją dla Microsoftu może być także... sam Microsoft. Zamiast drogiego i nie do końca wykorzysty-



RealPlayer jest niezbędny, jeśli np. chcesz oglądać filmy w Sieci (Big Brother live itp.)



Po co wydawać majątek na MS Worda? Darmowy StarOffice w zupełności zaspokoi nawet bardzo wygórowane wymagania użytkowników



TiPSY

Nadmiar szkodzi!

+ Nadmiar oprogramowania bywa dla Windows wręcz zabójczy. Po zainstalowaniu wszystkiego, co tylko wpadnie ci w ręce, możesz się przekonać, że system bardzo zwolnił albo zaczął się dziwnie zachowywać.
+ Aby tego uniknąć, stosuj następującą zasadę: instalujesz tylko to, co niezbędne. Jeśli czegoś nie potrzebujesz – po obejrzeniu i testach odinstalowujesz natychmiast z dysku twardego twojego komputera.



wanego Office'a, zawsze można kupić znacznie tańszy MS Works. Jest mniej skomplikowanym, ale równie funkcjonalnym zestawem oprogramowania przeznaczonego dla domowego użytkownika.

Po drugie: rozrywka

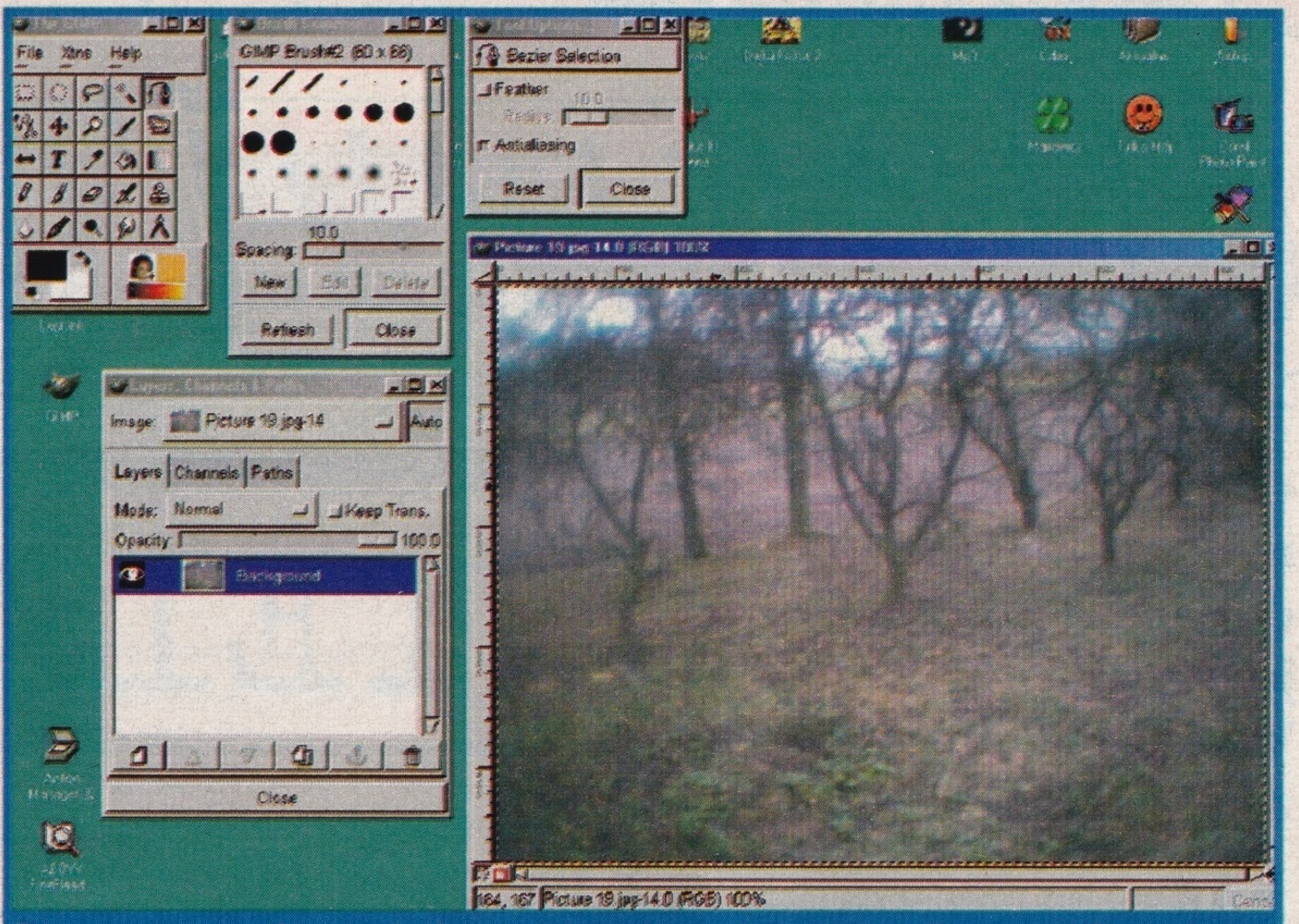
Z tym tematem kojarzą się przede wszystkim gry, ale rozrywka to także pliki multimedialne zawierające obraz lub muzykę. Do ich otwierania można używać systemowego odtwarzacza, zazwyczaj jednak nie jest to najlepsze rozwiązanie. Zajmuje on dużo miejsca, jest powolny i ma dosyć kontrowersyjny wygląd. Można go zastąpić prostymi i skutecznymi programami. **Do odtwarzania wszelkiego typu plików dźwiękowych przydatny jest zwłaszcza WinAmp.** Mały, prosty w obsłudze, doskonale sprawdza się nawet na słabszych komputerach. Ponadto, dzięki systemowi skórek, każdy może dostosować jego wygląd do własnych upodobań. Podobnie wygląda sytuacja z filmami w standardzie mpg. Zamiast systemowego playera można wykorzystać maleńki programik XingMPEG, który doskonale spełnia swoje zadanie. W Internecie można się także spotkać z plikami Real, służącymi zazwyczaj do szybkiego przesyłania dźwięków lub obrazów przez Sieć. Aby z nich skorzystać, trzeba zainstalować program RealPlayer, który dodatkowo może służyć do odsłuchiwania Mp3 i innych plików dźwiękowych.

Co do czego?

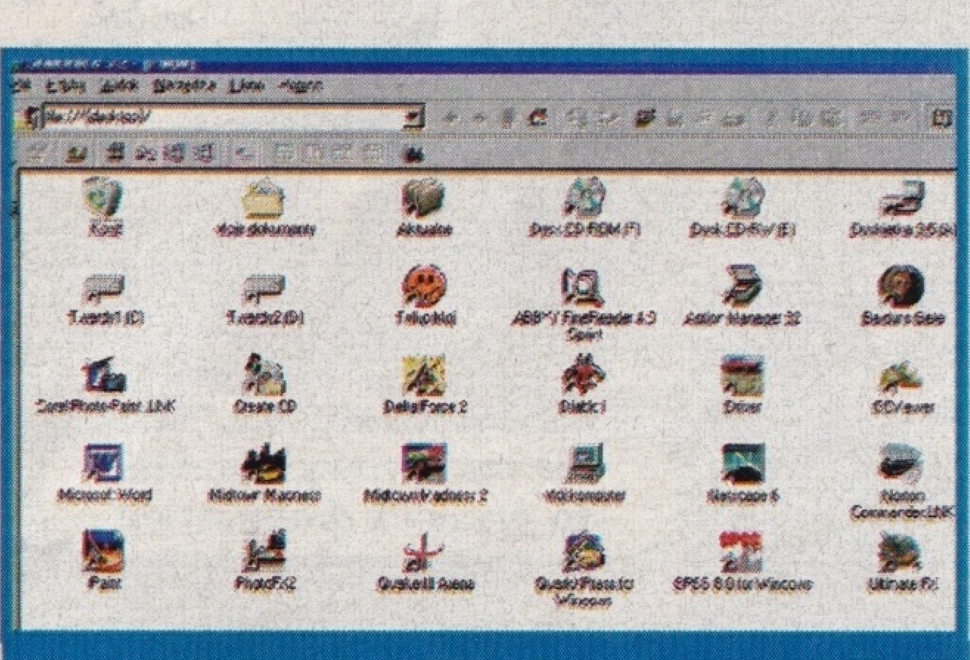
Pracując z komputerem, będziesz spotykał się z wieloma typami plików. Część z nich Windows otworzy przy pomocy dołączonego oprogramowania. Aby móc korzystać z innych, sam będziesz musiał poszukać dodatkowych aplikacji. Najczęściej spotykanymi plikami są dokumenty tekstowe oraz pliki stron internetowych. **Pierwsze z nich możesz spokojnie przeglądać i zmieniać przy pomocy obecnego w każdych Windows WordPada. Do pisania bardziej skomplikowanych tekstów postaraj się o jakiś większy edytor tekstu (np. darmowy StarWriter z pakietu StarOffice).** Strony internetowe można przeglądać przy pomocy standardowego Internet Explorera lub doinstalowując inny program np. Netscape – tutaj największą rolę odgrywają własne przyzwyczajenia. Pliki graficzne potrafi otwierać i edytować systemowy Paint – zazwyczaj sprawdzi się, jeśli będziesz chciał obejrzeć jeden obrazek. **Jeśli natomiast często oglądasz spore kolekcje zdjęć, powinieneś zainstalować jakąś przeglądarkę, np. ACDSee.** Umożliwia ona oglądanie miniaturek kilku plików jednocześnie, przechodzenie pomiędzy obrazkami w jednym katalogu i wiele innych funkcji, których Paint po prostu nie posiada. Jeśli natomiast zamierzasz przetwarzać zdjęcia czy tworzyć fotomontaże, zaopatrz się w jakiś fotoedytor. **Może to być np. Micrografx Picture Publisher czy doskonały i darmowy Gimp.** Większość plików multimedialnych można otwierać Odtwarzaczem Multimedialnym, ale do słuchania muzyki najlepszy jest jakiś mniejszy program, np. WinAmp.

Ściągając coś z Internetu, często natrafisz na pliki upakowane w standardzie zip czy rar. Aby móc z nich skorzystać, musisz je rozpakować. **Tutaj doskonale sprawdzą się WinRar i WinZip.**

Wszystkie darmowe programy najlepiej ściągnąć z Internetu. Niektóre z nich są jednak dosyć obszerne, więc aby zaoszczędzić czas i pieniądze można szukać ich na płytach dołączanych do czasopism komputerowych.



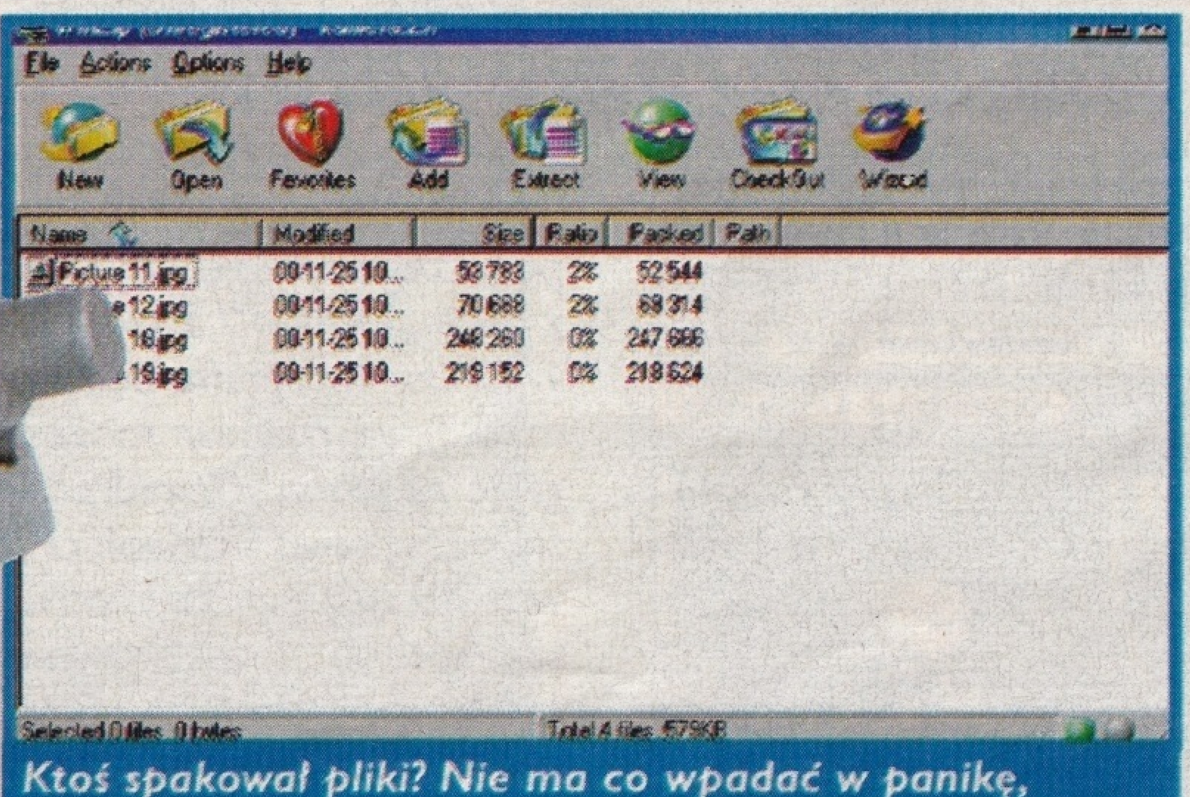
Do tworzenia grafiki niezbędny jest program graficzny (ale odkrywcze!). Ten w Windows nie nadaje się prawie do niczego, musisz więc zdobyć lepszy, np. Gimp



Gdy już zgromadzisz wszystkie niezbędne programy, możesz wreszcie zacząć ich używać



XingMPEG Player to dosyć prosty programik



Ktoś spakował pliki? Nie ma co wpadać w panikę, wystarczy potraktować je WinZipem



Aby swobodnie oglądać obrazki i zdjęcia, musisz zdobyć jakąś przeglądarkę graficzną

INFO
Czym to otworzyć?

- *.doc, *.rtf, *.txt – dokumenty tekstowe – dowolny edytor tekstu, np. MS Word, StarWriter
- *.xl, *.xls, *.xlt – pliki arkusza kalkulacyjnego – MS Excel lub StarCalc
- *.html, *.htm – strony internetowe – przeglądarka internetowa, np. Netscape lub Internet Explorer
- *.bmp, *.jpg, *.jpeg, *.tif, *.tiff, *.gif, *.eps, *.pic – pliki zawierające grafikę – dowolna przeglądarka obrazków np. ACDSee lub GCViewer lub program graficzny, np. systemowy Paint
- *.avi, *.mpg, *.mpeg, *.mov, *.dat – pliki z filmami – systemowy odtwarzacz multimedialny lub np. Xing-MPEGPlayer. Dla plików .mov QuickTimePlayer
- *.mp3, *.wma, *.wav, *.mod – pliki dźwiękowe – odtwarzacz dźwiękowy, np. WinAmp lub systemowy odtwarzacz multimedialny
- *.rar, *.zip, *.arj, *.lha – archiwa z upakowanymi danymi – odpowiedni WinRar, WinZip lub np. Power Archiver
- *.ra, *.rm – pliki Real zawierające multimedia – RealPlayer

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: StockByte, archiwum Wyd. Bauer

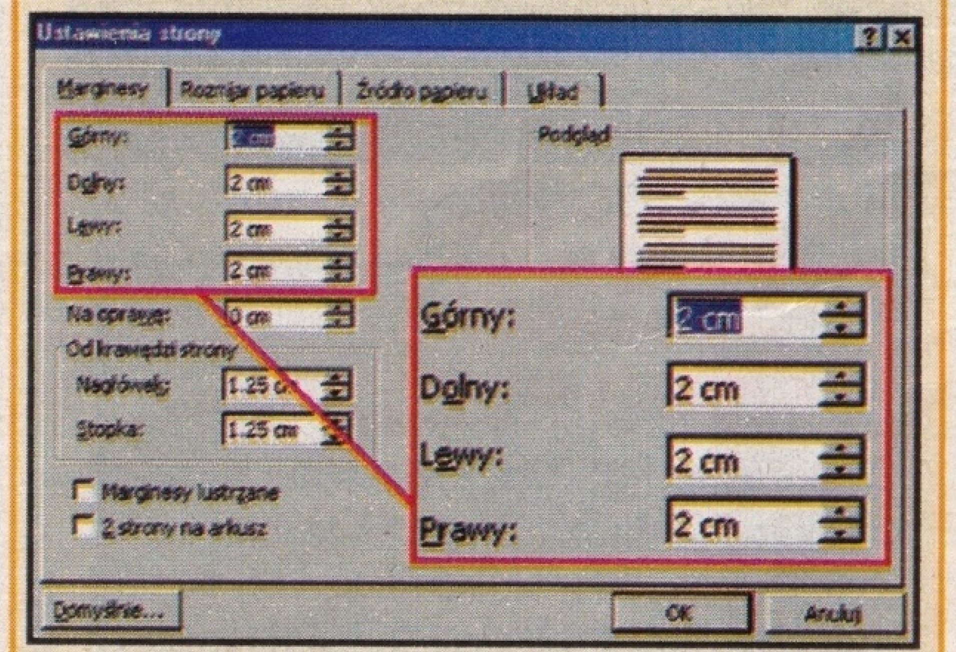
Historyjka z Worda

Twoje zdjęcia z imprezy czy wakacji wydają ci się nudne... Możesz dodać im polotu, łącząc je w zabawny komiks. Wystarczy do tego zwykły edytor Word

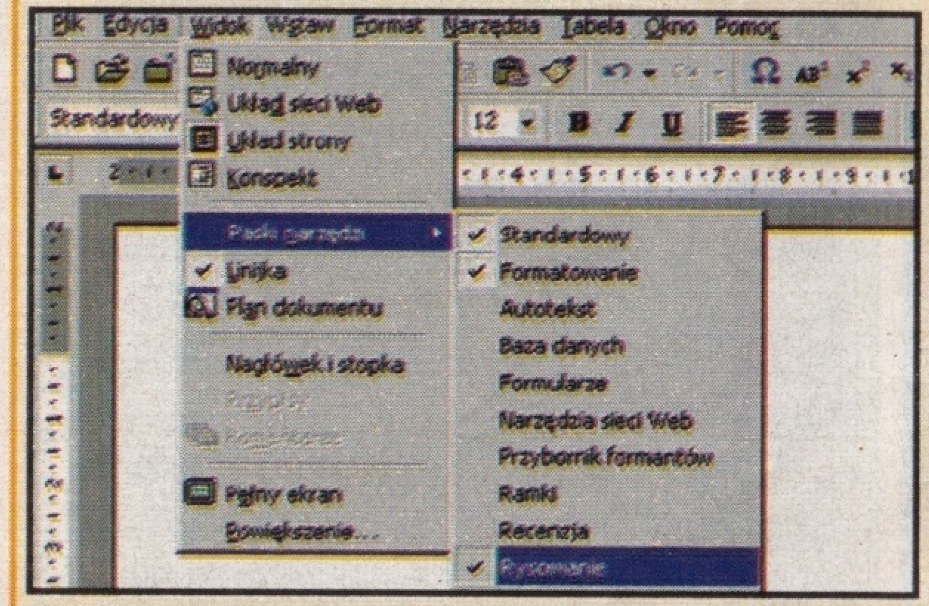
Word jest doskonałym (prawie...) programem do pracy z tekstem. Jego zaawansowane funkcje pozwalają także na łączenie tekstu z grafiką i zdjęciami. Przy ogromnej dawce dobrej woli można nawet wykorzystać go jako program do amatorskiego komputerowego składu tekstu. Do rozpoczęcia zabawy będziesz przede wszystkim potrzebował obrazków „przeniesionych" do komputera. Zdjęcia możesz zeskanować lub do ich zrobienia wykorzystać kamerę internetową (będą miały wtedy gorszą jakość, ale za to uzyskasz je o wiele taniej i, co także istotne, szybciej). W niektórych zakładach fotograficznych można zamówić odbitki także w postaci elektronicznej, na dyskietkach lub płytce CD. Do „produkcji" komiksu najlepiej używać pliki w formacie JPG, mają one bowiem dobrą jakość i są mniejsze od np. plików BMP o tej samej rozdzielczości.



1. Początek pracy



Tworzony przez ciebie komiks zajmie trochę miejsca, dlatego warto poszerzyć obszar roboczy, zmniejszając marginesy. Otwórz menu **„Plik"**, a następnie **„Ustawienia strony..."**. Szerokość wszystkich czterech marginesów ustaw na „2 cm".

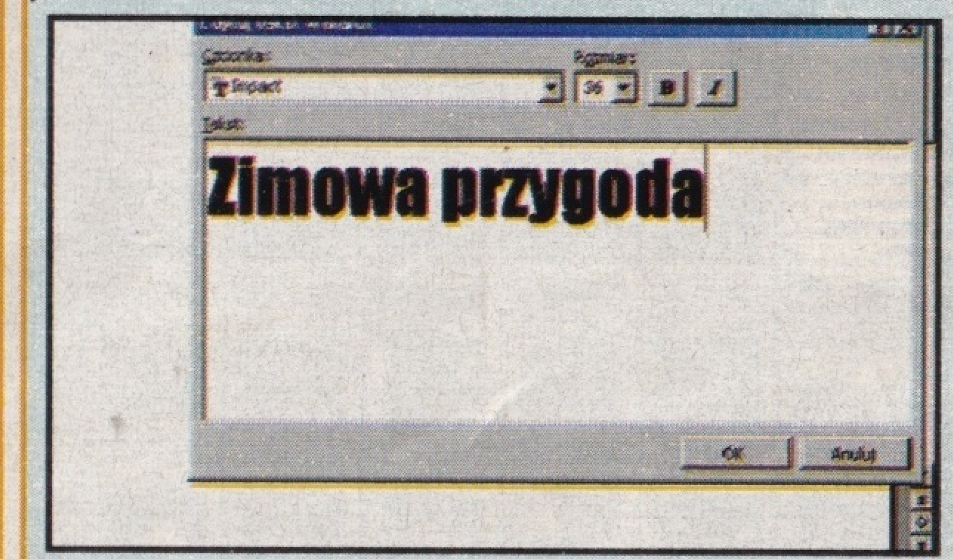


Potrzebne ci będą opcje służące do przetwarzania grafiki. Odpowiednie paski narzędzi dodasz, otwierając menu **„Widok"**, a następnie **„Paski narzędzi"**. Zaznacz **„Rysowanie"** i **„Rysunek"**. Na dole okienka Worda powinny pojawić się nowe ikonki.

2. Tworzenie tytułu

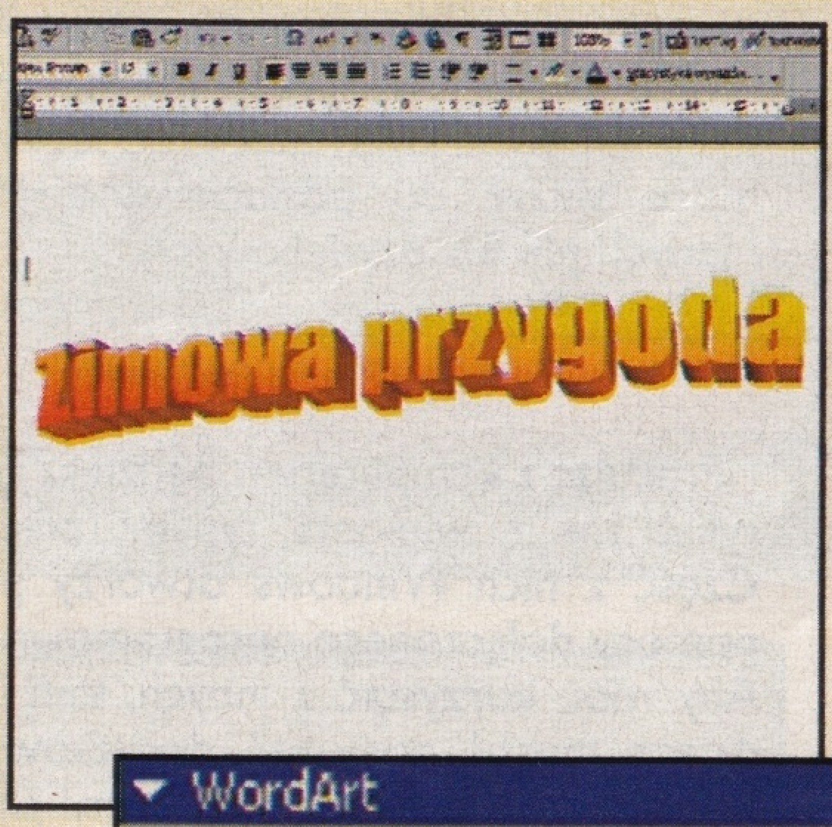


Word ma specjalne narzędzie służące do tworzenia ozdobnych napisów. Znajdziesz je w menu **„Wstaw"/„Rysunek"/„Word Art..."**. Do wyboru masz sporą liczbę różnych metod wyświetlania pisma.

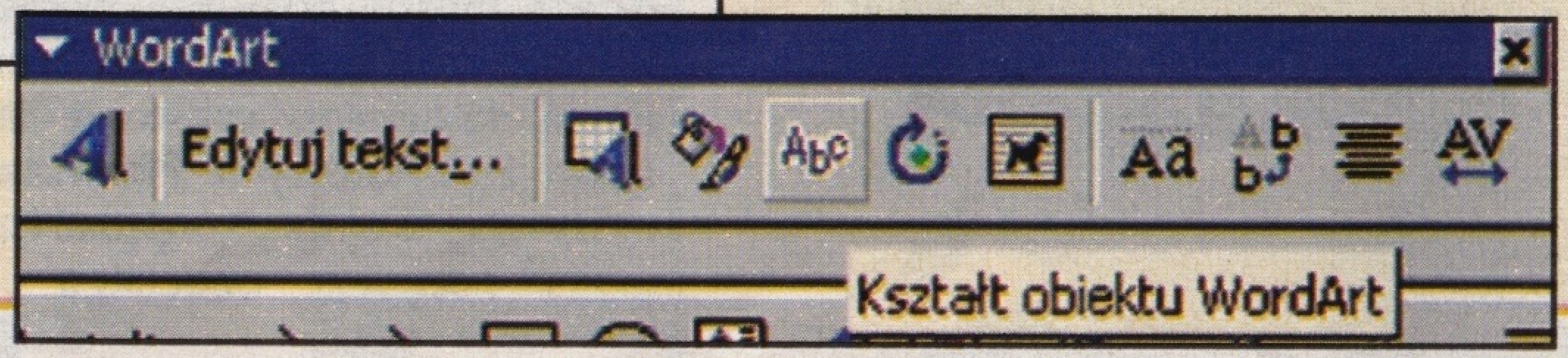


Po wybraniu czcionki pozostaje ci jedynie wpisać tytuł oraz dobrać najwłaściwszy krój i wielkość liter. Po wciśnięciu „OK", otrzymasz gotowy tytuł.

3. ...i jego zmiana



Jeśli jeszcze nie jesteś całkiem zadowolony z wyglądu tytułu, możesz go zmodyfikować na wiele różnych sposobów. Przy pomocy otaczających go kwadracików możesz zmienić wielkość czy np. kąt pochylenia liter. Aby dokonać bardziej radykalnych zmian, skorzystaj z opcji **„Kształt obiektu WordArt"** znajdującej się na nowo otwartym pasku narzędzi (**„WordArt"**). Pozwoli ci ona na dowolną modyfikację twojego tytułu.

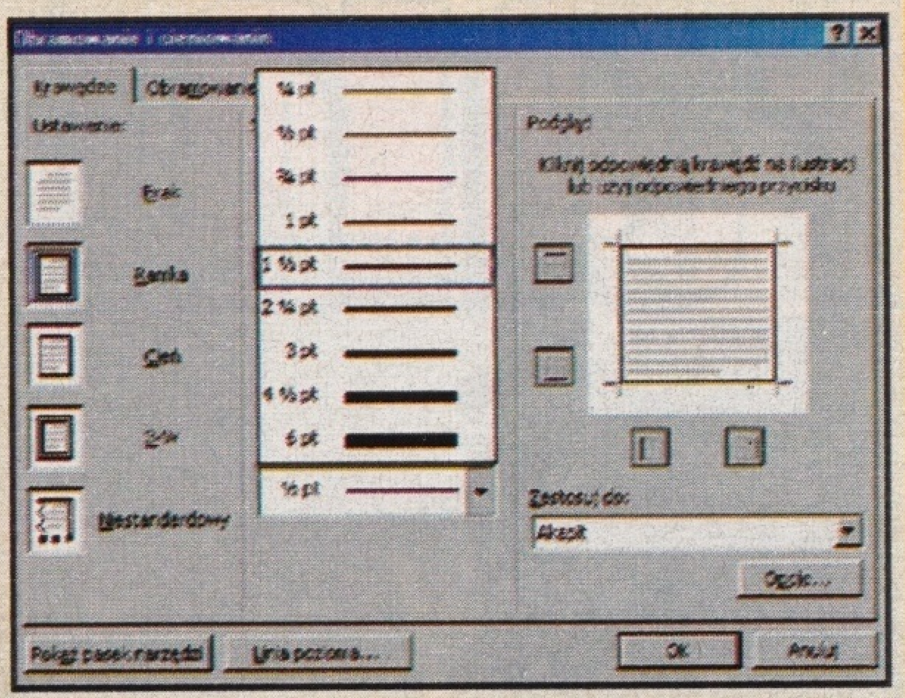


4. Umieszczamy fotki



Nadszedł moment, by zacząć umieszczać poszczególne zdjęcia. W tym celu skorzystaj z opcji **„Wstaw"/„Rysunek"/„Z pliku..."**. Jeśli wybrana fotografia będzie za duża (lub za mała...), jej rozmiar możesz zmienić, pociągając za jeden z kwadracików znajdujących się na jej rogu. Pozwoli ci to także dopasować do siebie poszczególne obrazki. W ten sam sposób możesz również dowolnie zwężać lub poszerzać rysunek. Możesz też dodać śmieszne efekty przypominające obraz w krzywym zwierciadle.

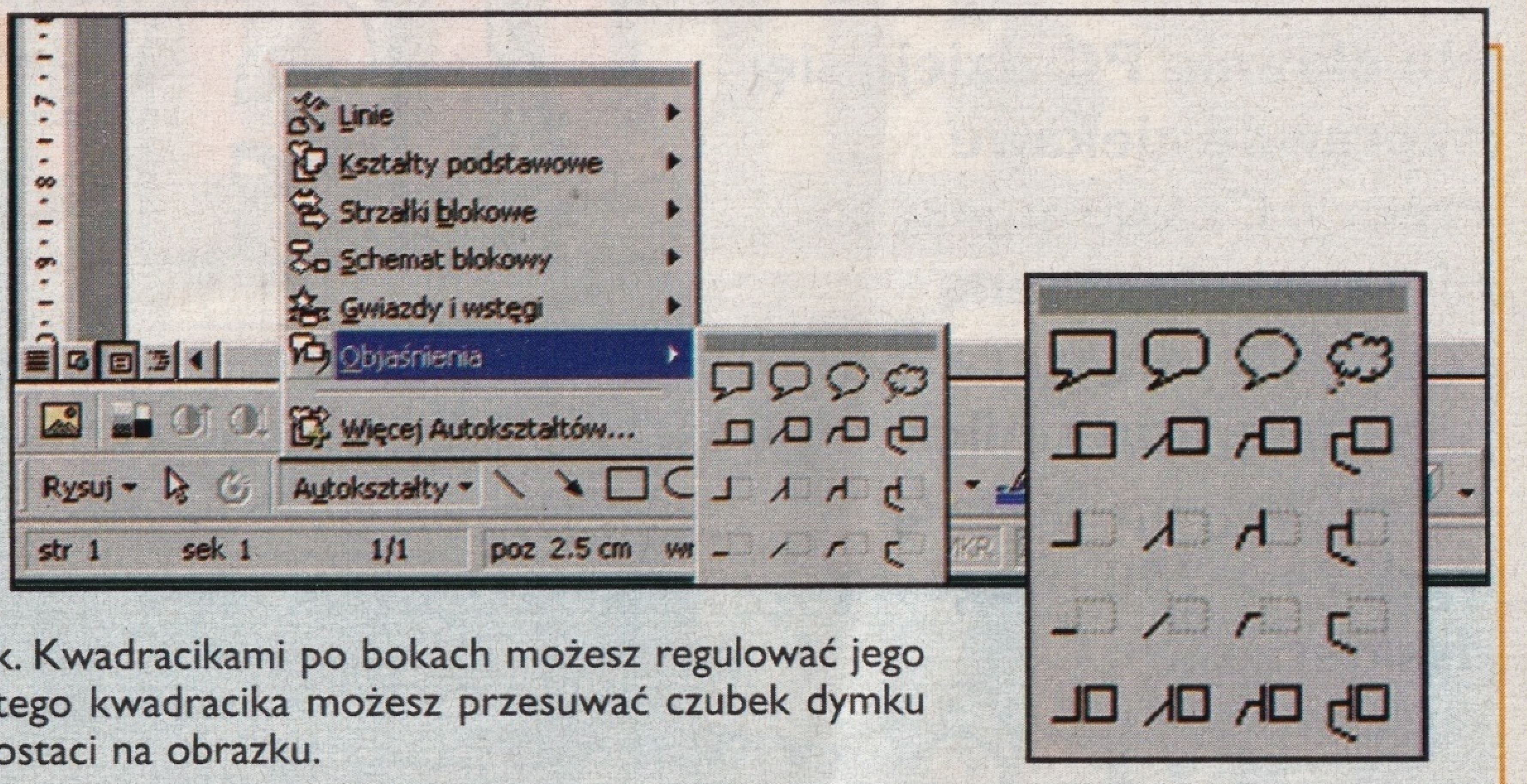
5. Ramki



Aby oddzielić fotografie, warto otoczyć je ramkami. Otwórz **„Format"/„Obramowanie i cieniowanie..."**. Następnie z opcji po lewej stronie wybierz **„Ramka"**. Jej szerokość powinieneś ustawić na **„1 i 1/2 pt"**. Wciśnij OK i gotowe.

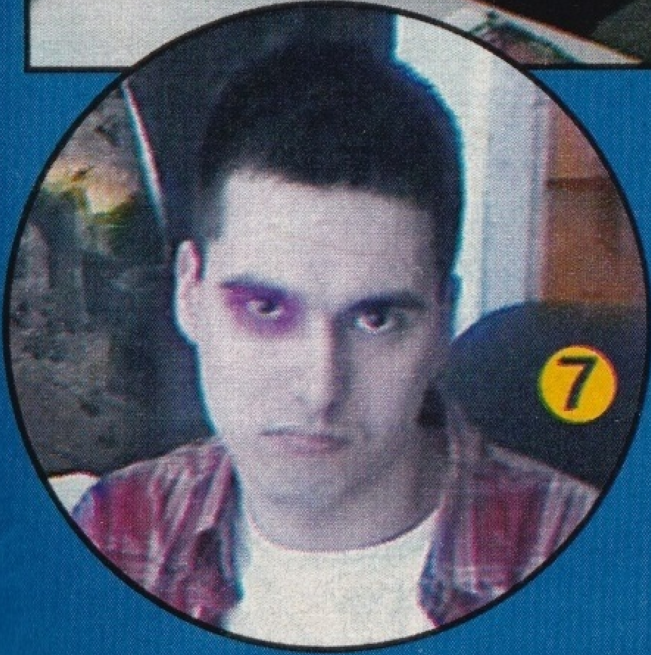
ELEMENTY GRAFICZNE

6. Dymki



Fotografie zostały już ułożone. Nie wydaje ci się, że czegoś brakuje? Oczywiście, każdy komiks powinien mieć dymki. Znajdziesz je na dolnej listwie z ikonkami. Otwórz **„Autokształty"**, a następnie **„Objaśnienia"**. Do wyboru masz kilka podstawowych kształtów (między innymi chmurkę, prostokąt...). Po wybraniu odpowiedniego kształtu, wystarczy, że wskażesz miejsce na zdjęciu, a pojawi się w nim stosowny dymek. Kwadracikami po bokach możesz regulować jego wielkość, dodatkowo przy pomocy żółtego kwadracika możesz przesuwać czubek dymku tak, aby dostosować go do położenia postaci na obrazku.





Marek wychodzi z pojedynku lekko poniewierany, ale jednak żywy...



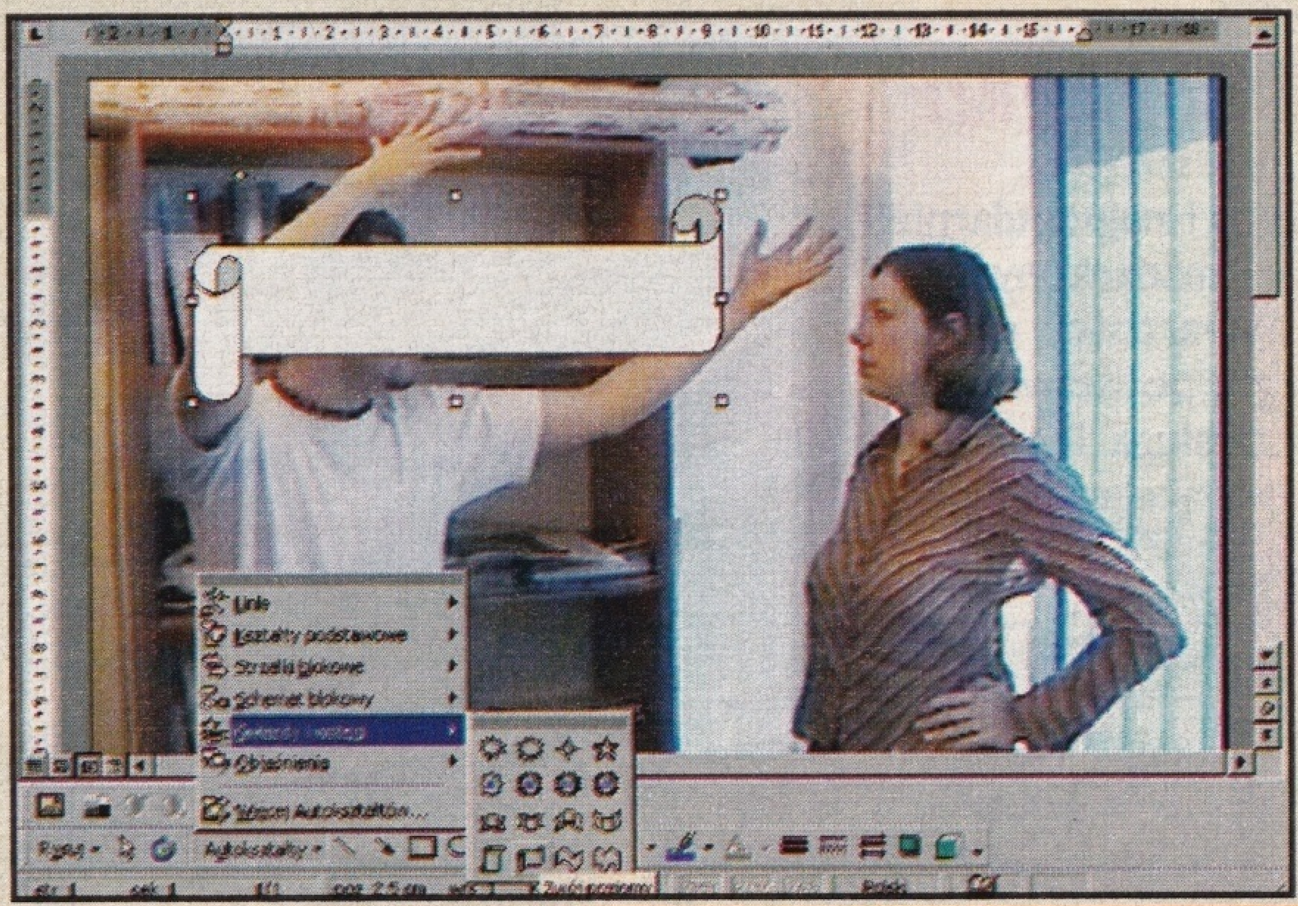




I wszystko staje się już jasne. Całe szczęście, Marek nie gniewa się na zazdrośnika Darka

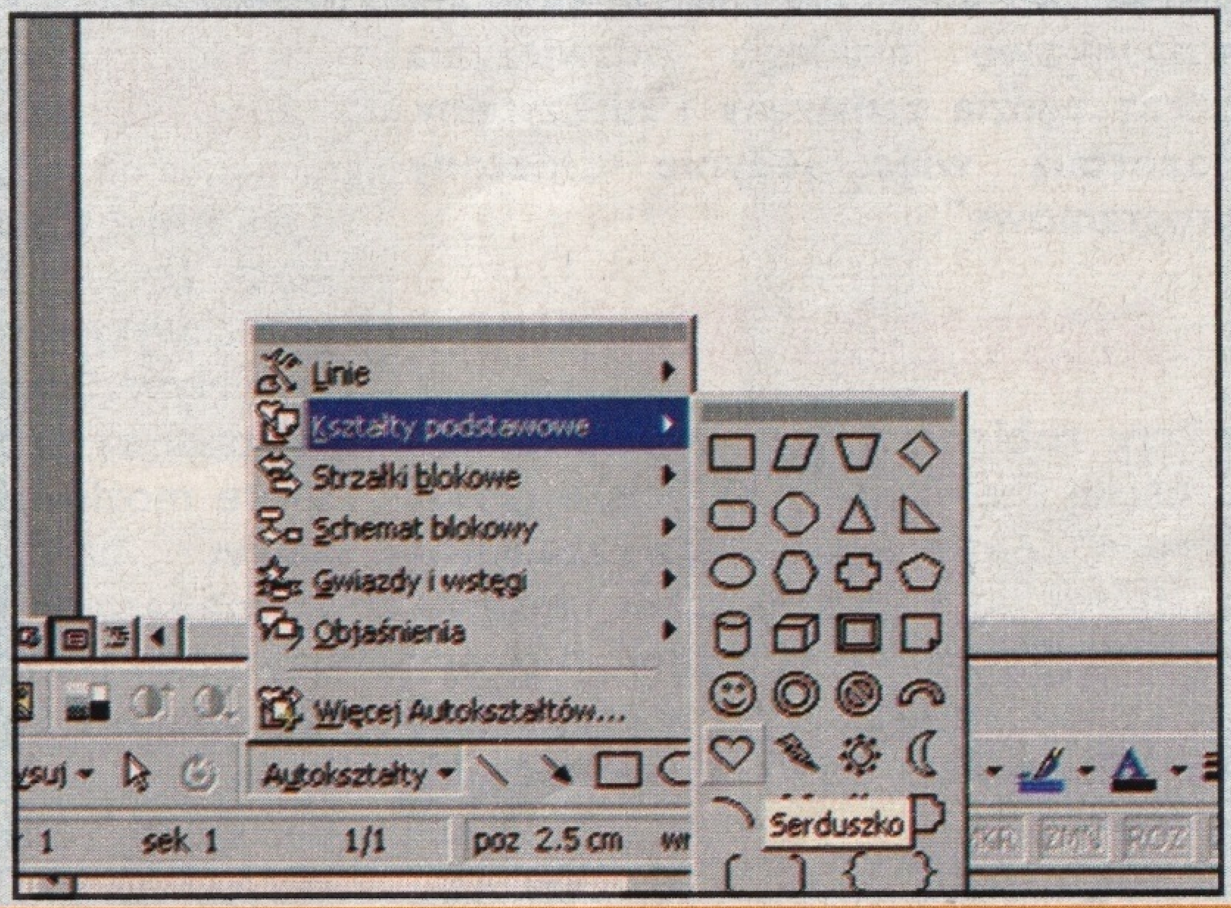
7. Podpisy

Podobnie wykonasz podpisy pod obrazkami. Skorzystaj z opcji **„Autokształty"/„Gwiazdy i wstęgi"** i rozmieść wybrane wstęgi w odpowiednich miejscach.



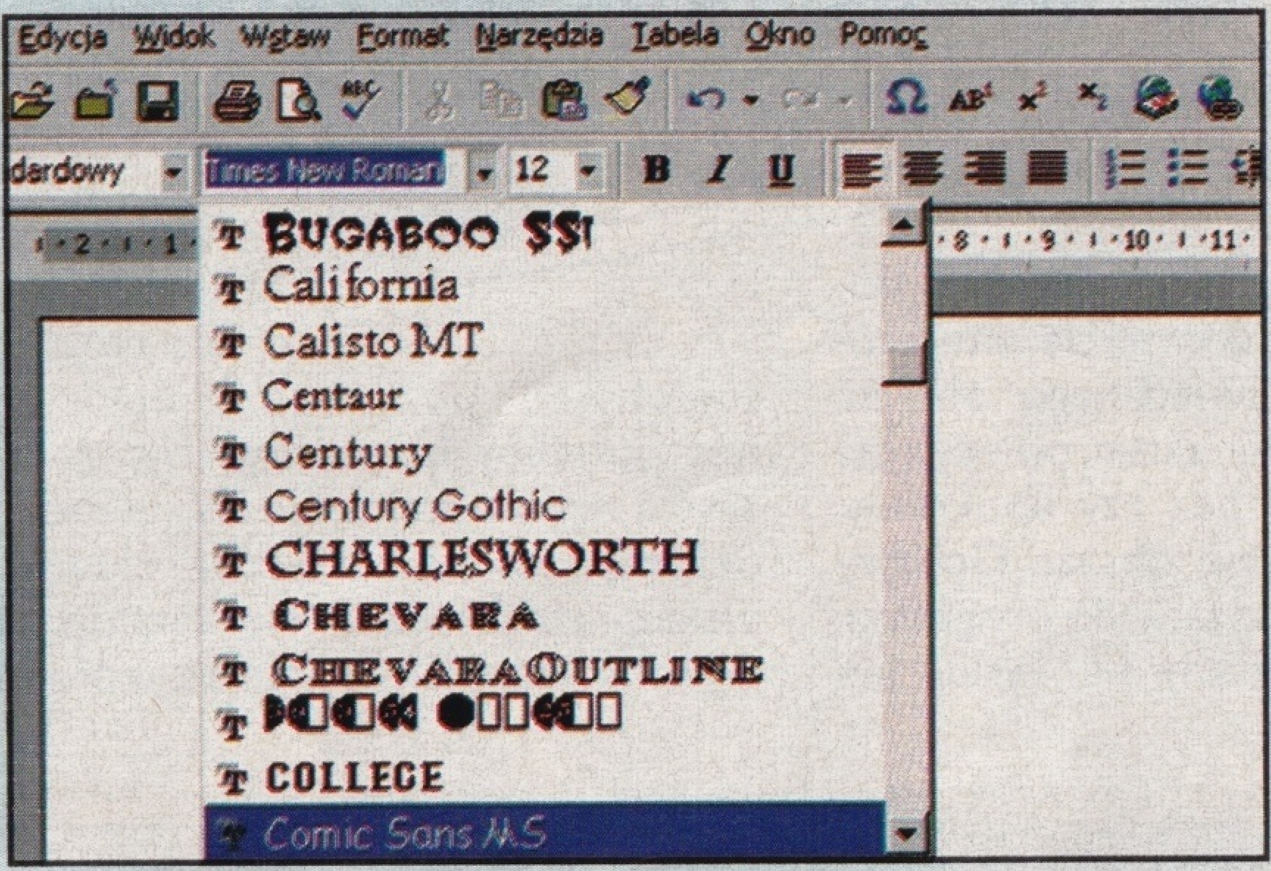
8. Dodatkowe obrazki

Także w menu **„Autokształty"** znajdują się dodatkowe obrazki. Rozwiń **„Kształty podstawowe"** i wybierz potrzebną figurę. Kliknij na zdjęcie i gotowe.



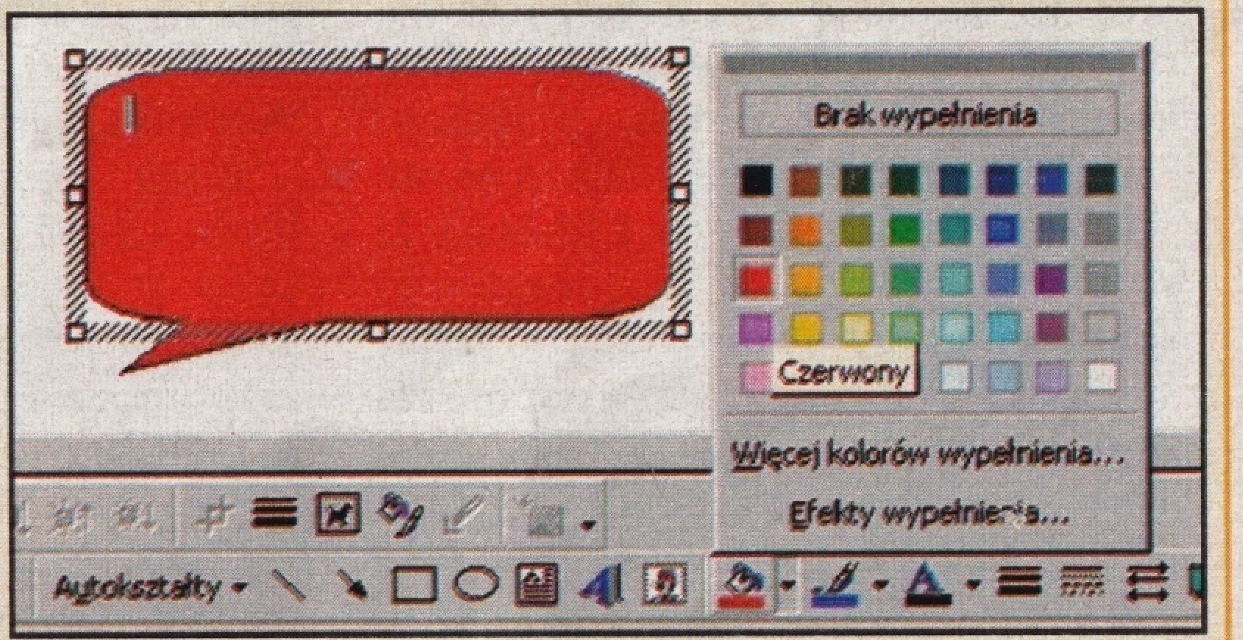
9. Czcionka

Teraz wystarczy już tylko dobrać odpowiednią czcionkę (korzystając z opcji na pasku zadań).



10. Kolory

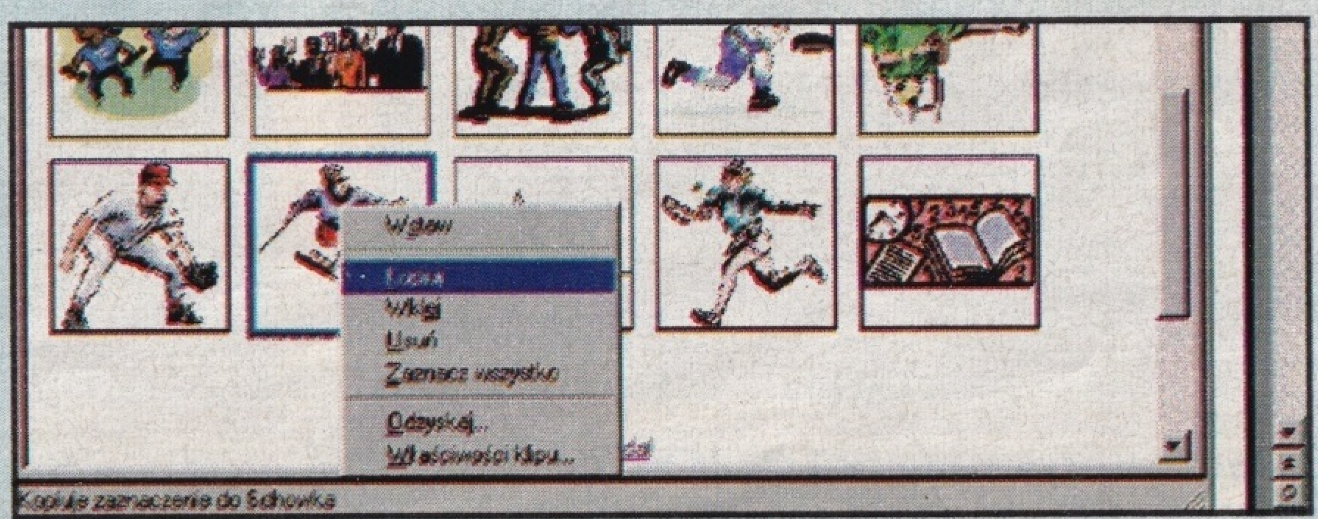
Wnętrze dymków czy serduszek możesz wypełnić dowolnym kolorem. Wystarczy, że zaznaczysz kolorowany dymek, a następnie wybierzesz z dolnej listwy ikonkę **„Kolor wypełnienia"**. Zamiast pojedynczego koloru, dymek można także wypełnić teksturą lub obrazkiem. W tym celu w opcji **„Kolor wypełnienia"** wybierz **„Efekty wypełnienia"**.



11. Kliparty

Komiks możesz uzupełnić prostymi rysunkami, klipartami. Aby z nich skorzystać, wybierz z dolnej listwy ikonkę **„Wstaw ClipArt"**. Jeśli załączony zbiór obrazków jest dla ciebie zbyt mały, możesz skorzystać z zasobów zgromadzonych w Internecie.

Kiedy skończysz, pozostaje zgrać efekt twojej pracy na dysk. Teraz możesz go wydrukować lub wysłać mailem do znajomych.

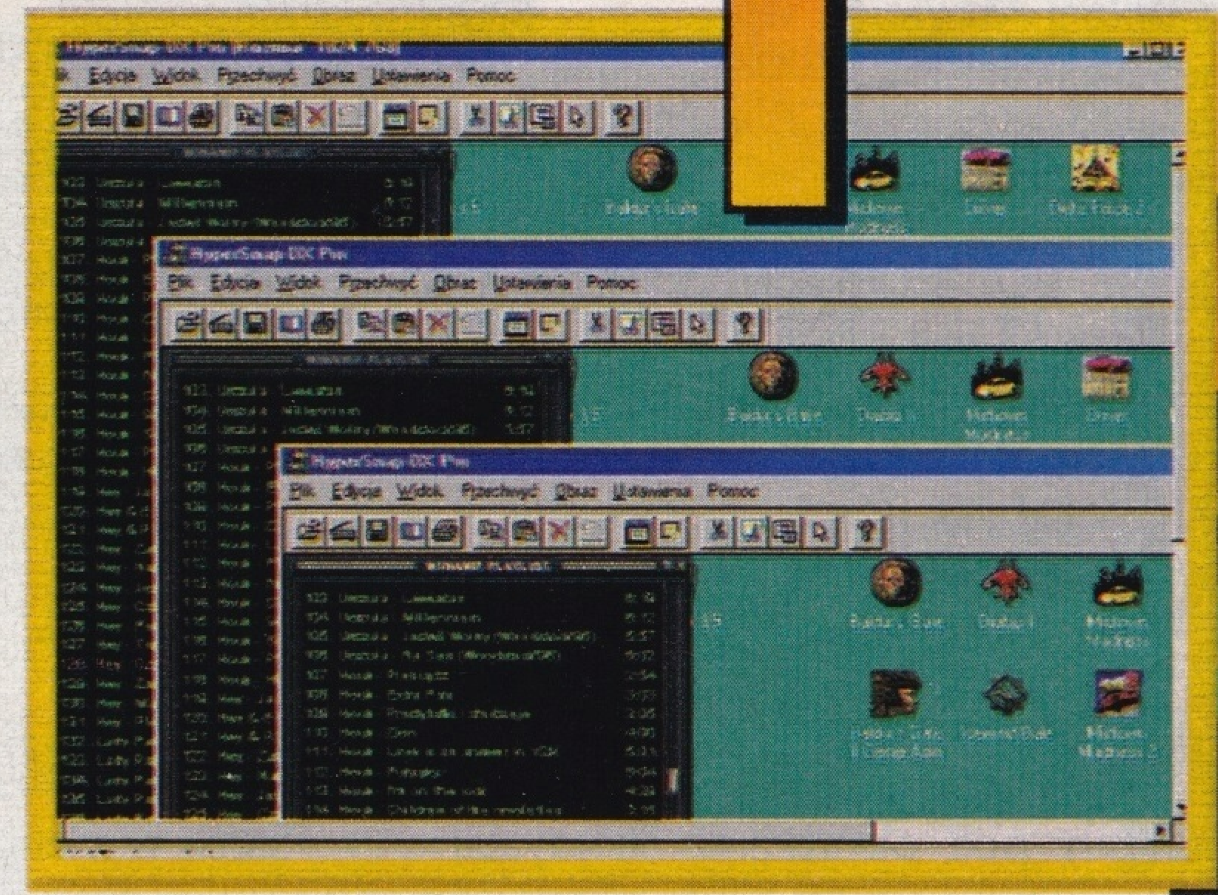




Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia & fotostory R.J., „Yackoo!"

Złap ekran!

Na ekranie PC dzieją się naprawdę ciekawe rzeczy. Czasami jest to niesamowita scena w grze, a innym razem śmieszny komunikat Windows, np. o stacji dysków z 200 megową dyskietką...



HyperSnap potrafi także wykonywać serię zrzutów ekranu – np. co kilka sekund



Niestety wszystkie te cudeńka są ulotne... Można je jednak uwiecznić, wykonując zrzut ekranu! Przechwycenie jego zawartości nie jest wbrew pozorom takie proste. Najłatwiej byłoby po prostu sfotografować monitor, jednak jest to metoda o tyle prosta, co nieskuteczna. Z powodu stosunkowo niskiego odświeżania obraz będzie zamazany i nieczytelny. Pozostają więc jedynie „metody programowe".

Nieporadne Windows

Przy robieniu zrzutów pulpitu najprościej skorzystać z przycisku „Print Screen". Znajduje się on na każdej klawiaturze tuż nad klawiszem „Insert". Zapis ekranu w postaci bitmapy zostanie umieszczony w schowku. **Teraz wystarczy tylko uruchomić jakikolwiek program graficzny (np. systemowego Painta), wybrać „Wstaw" i gotowe.** Trzeba jedynie zapisać zrzut jako zwyczajny plik graficzny. Niestety, metoda ta nie sprawdza się w kilku przypadkach. Jeśli chciałbyś wykonać zrzut pulpitu z okienkiem odtwarzacza jakiegoś filmu (np. w formacie AVI, MPG czy z płyty DVD), to zamiast oczekiwanej sceny na przechwyconym obrazie zobaczysz jedynie jednokolorową plamę. Także większość gier nie pozwala na wykonywanie zrzutów ekranowych przy użyciu przycisku „Print Screen". Jak więc złapać ekran z ulubionego poziomu w DIABLO 2? Wystarczy skorzystać ze specjalnego programu, który poradzi sobie nawet z najbardziej upartą grą czy odtwarzaczem wideo.

HyperSnap ci pomoże

Jednym z najlepszych i najpopularniejszych programów przeznaczonych do przechwytywania zawartości ekranu jest HyperSnap. Jego podstawowymi zaletami są prosta obsługa i całkiem spore możliwości mogące zadowolić nawet bardzo wymagających użytkowników. Dla wielu osób istotne jest także to, że HyperSnap występuje również w wersji całkowicie spolszczonej. Po uruchomieniu programu jest on od razu gotowy do użycia. Poprzez odpowiednie kombinacje klawiszy możesz precyzyjnie przechwycić interesującą cię część wyświetlanego obrazu. Może to być np. cały ekran, pojedyncze okno z ramką lub bez czy konkretny, wybrany przez ciebie obszar. Gotowy zrzut może być wczytany do programu, automatycznie zapisany na dysku lub



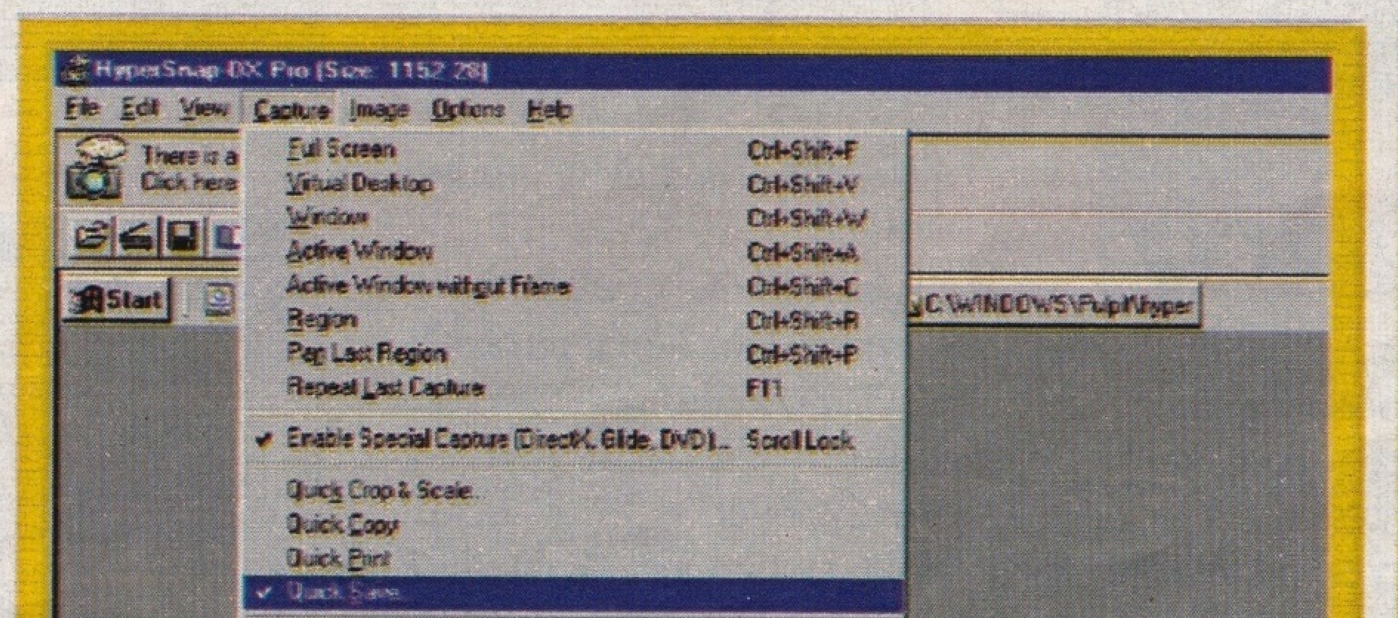


wydrukowany. Opcja autozapisu pozwala na szybkie i wygodne wykonywanie seryjnych zrzutów podczas grania. Dzięki niej będziesz mógł „sfotografować" poszczególne etapy z gry bez potrzeby każdorazowego robienia save i wychodzenia do Windows. HyperSnap zapisze wszystkie ekrany we wskazanym przez ciebie katalogu. **Aby wykonywać zrzuty ekranu z trójwymiarowych gier, wykorzystujących Direct 3D lub z okienek z filmami, konieczne jest „zaznaczenie" opcji „Włącz specjalne przechwytywanie" w menu „Przechwyć" (w angielskiej wersji odpowiednio „Enable special capture" w menu „Capture").** Od tego momentu do łapania obrazków z gier czy filmów będziesz mógł używać klawisza „Scroll Lock". Podobnie jak w przypadku zapisywania widoku pulpitu, możesz ustawić opcję automatycznego zapisu kolejnych zrzutów na dysk.

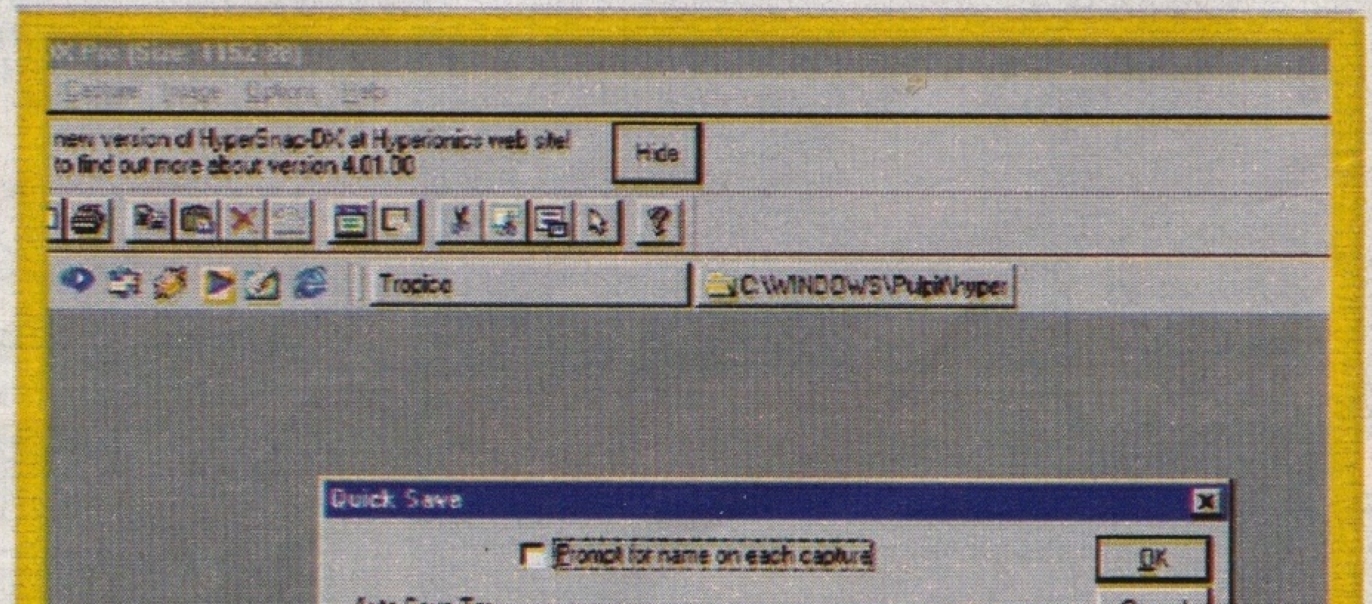
Niestety, HyperSnap nie jest programem do końca darmowym, autorzy rozprowadzają go na zasadzie licencji sherware. Oznacza to, że dostępna w Sieci wersja testowa zawiera pewne ograniczenie. Otóż program ten umieszcza w lewym górnym rogu przechwyconego ekranu prostokąt z informacją, że został on złapany przy pomocy niezarejestrowanej wersji HyperSnapa. Aby pozbyć się tej uciążliwej funkcji, należy wnieść dosyć wysoką opłatę rejestracyjną. W Polsce można to zrobić poprzez firmę Creamsoft (**www.creamsoft.com.pl**).

INFO

- Program HyperSnap dostępny jest na wielu stronach internetowych. My polecamy ci odwiedzenie adresu **http://tucows.icm.edu.pl**.
- Poza HyperSnapem istnieją też inne programy służące do wykonywania zrzutów ekranu. Jednak w porównaniu z nim radzą sobie znacznie gorzej.
- Niektórzy producenci gier bardzo niechętnie patrzą na właścicieli prywatnych stron WWW, którzy umieszczają w Sieci screeny z ich produktów bez odpowiedniej zgody twórców czy też choćby poinformowania ich o tym fakcie.



Łapanie screenów włączasz używając opcji QUICK SAVE. Również tam ustawiasz dodatkowe opcje zapisu...



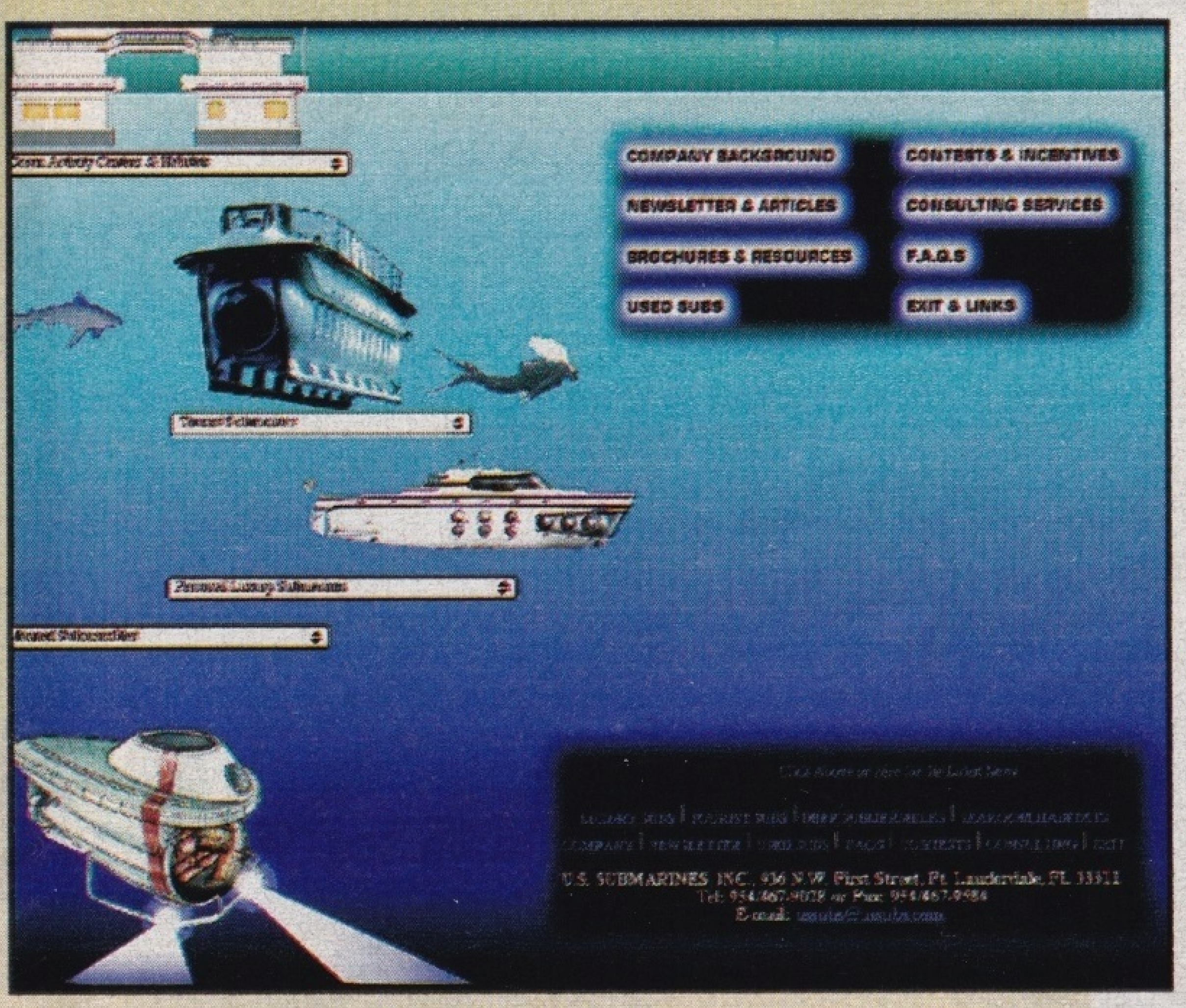
...musisz w nich wybrać rodzaj pliku (jpg, bmp lub inny), miejsce jego zapisu oraz nazwę ❶ i sposób numeracji kolejnych zrzutów ❷

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe Logitech

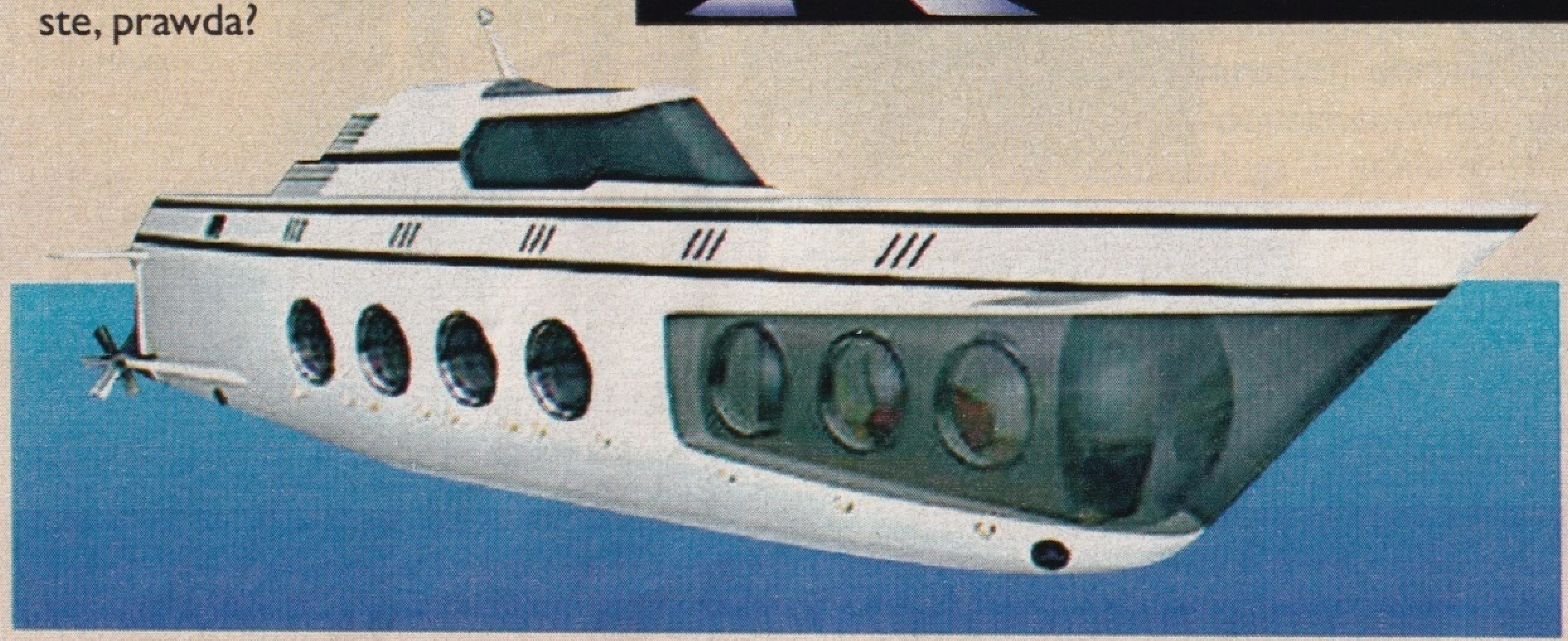
Co pod wodą piszczy
http://www.ussubs.com

O łodziach podwodnych już przed wiekami marzył Leonardo da Vinci. Rysował sobie w pracowni plany takich cudeniek i marzył o tym, jak fajnie byłoby popływać taką maszyną. Na realizację wizji genialnego malarza trzeba było jednak poczekać kilkaset lat.

Do niedawna jedynymi obiektami wyprodukowanymi przez człowieka, na jakie można było natknąć się w głębinach oceanów, były wraki statków i okrętów. Od jakiegoś czasu do tej kolekcji dołączyły łodzie podwodne, które bardzo szybko odsłoniły przed ludzkością tajemnice niezbadanych głębi.



Czasy przyszły takie, że każdy, kto dysponuje odpowiednio zasobnym portfelem, może kupić sobie własnego ubota i samemu poznawać uroki podmorskich podróży. Na stronie **www.ussubs.com** znajdziesz moc informacji i zdjęć najlepszych amerykańskich łodzi podwodnych. Wystarczy, że odłożysz z kieszonkowego kilkaset tysięcy dolarów i jedna z tych łódek może być twoja. Proste, prawda?



Miłe robaczki
http://www.robale.pl



Co to jest entomologia? Jeśli lubisz robaki małe i duże, to z pewnością znasz odpowiedź na to pytanie. Jeśli natomiast do tej pory nie zetknąłeś się z tym terminem, czym prędzej powinieneś zajrzeć na stronę **www.robale.pl** i dowiedzieć się, że jest to po prostu nauka o owadach.

Świat tych żyjątek przedstawiony na tej stronie jest bardzo różnorodny i ciekawy. Czy wiesz, że istnieje niezliczona ilość gatunków różnych pełzających, skaczących i latających stworzeń, które można zakwalifikować jako owady? Wiele z nich nie zostało do tej pory odkrytych ani opisanych. Pewnie nie zdajesz sobie również sprawy z tego, że królowa termitów składa 30 tysięcy jaj dziennie i może przeżyć 50 lat.

Witryna www.robale.pl jest naprawdę szalenie interesująca i, jeżeli raz tu trafisz, będziesz odwiedzał ją regularnie. Warto tu zajrzeć przed sprawdzianem z biologii lub po prostu dla przyjemności. Chyba, że nie przepadasz za wielonożnymi istotami. Chociaż, z drugiej strony, jak można nie lubić motylków, biedronek albo małych żuczków...



Komputerowa spawarka!
http://www.cdrinfo.pl

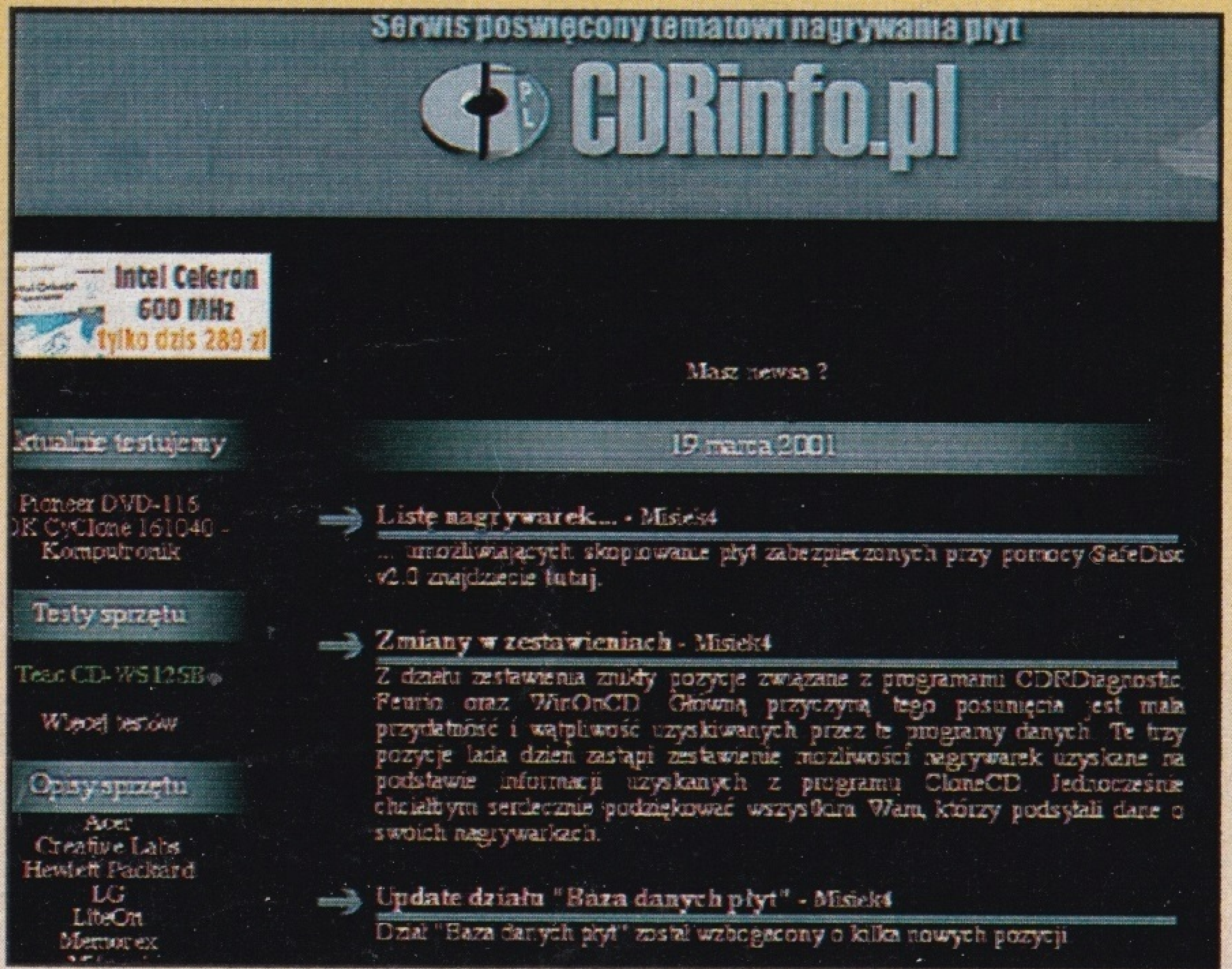


Ceny nagrywarek spadły ostatnimi czasy na tyle, że nie są one już dobrem luksusowym i prawie każdy może sobie pozwolić na zakup takiego urządzenia do własnego komputera. Dobrą i szybką nagrywarkę można kupić już za ok. 500 zł.

Wypalanie płyt nie jest jednak rzeczą łatwą. Zanim nagrasz swój pierwszy krążek, będziesz musiał się sporo nauczyć. Samych formatów, w jakich zapisywane są płyty, jest kilka, a terminy, takie jak ISO Joliet czy Burn Proof, to podstawowe pojęcia, jakie każdy „spawacz" znać powinien.

Najwięcej przydatnych wiadomości o zagadnieniach związanych z nagrywaniem znajdziesz w Internecie pod adresem **www.cdrinfo.pl**. Serwis jest wyjątkowo sprawnie i rzetelnie redagowany. Zawsze znajdziesz tu najświeższe wiadomości o nowych programach i urządzeniach. Bardzo obfity dział Download zadowoli każdego, kto szuka jakiegoś programu związanego z nagrywaniem. Początkującym natomiast polecamy znakomicie zredagowany Słownik Pojęć.

Jeżeli przymierzasz się do kupna nowej nagrywarki lub szukasz oprogramowania, to swoje poszukiwania powinieneś rozpocząć właśnie od CDRinfo.

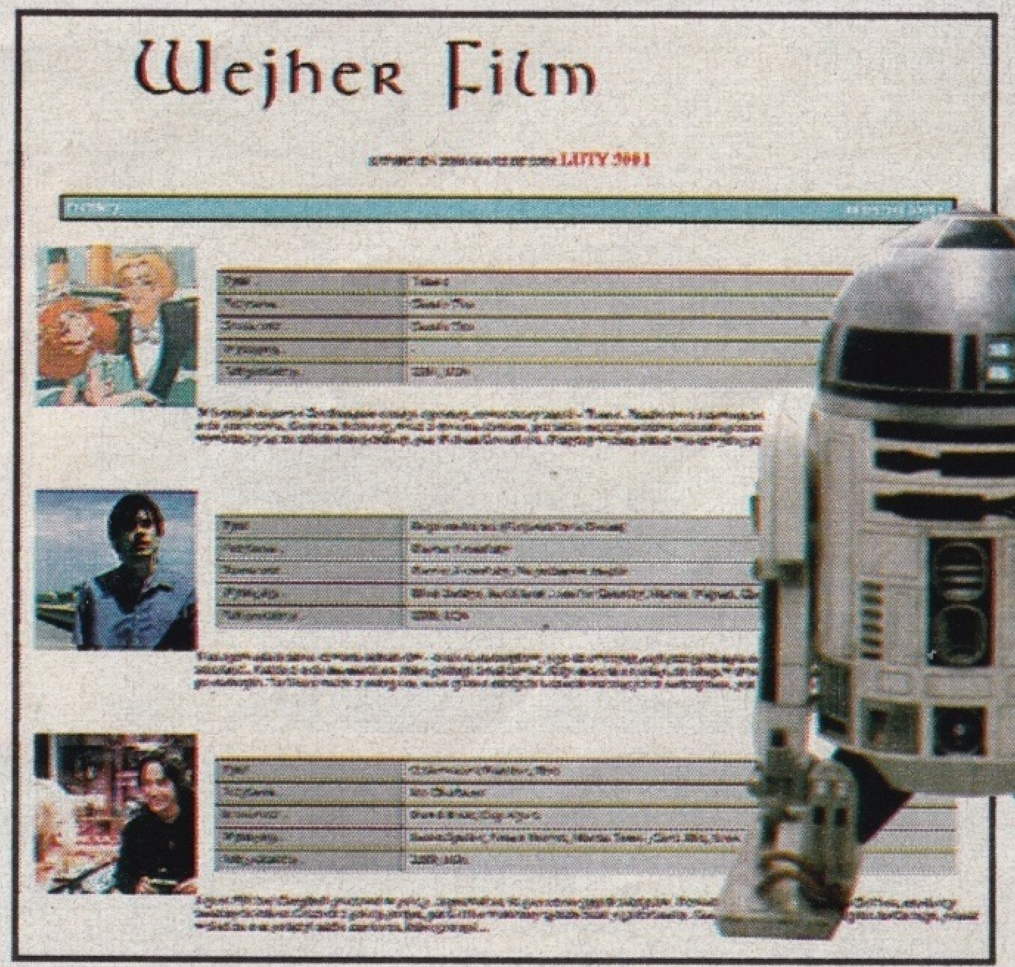


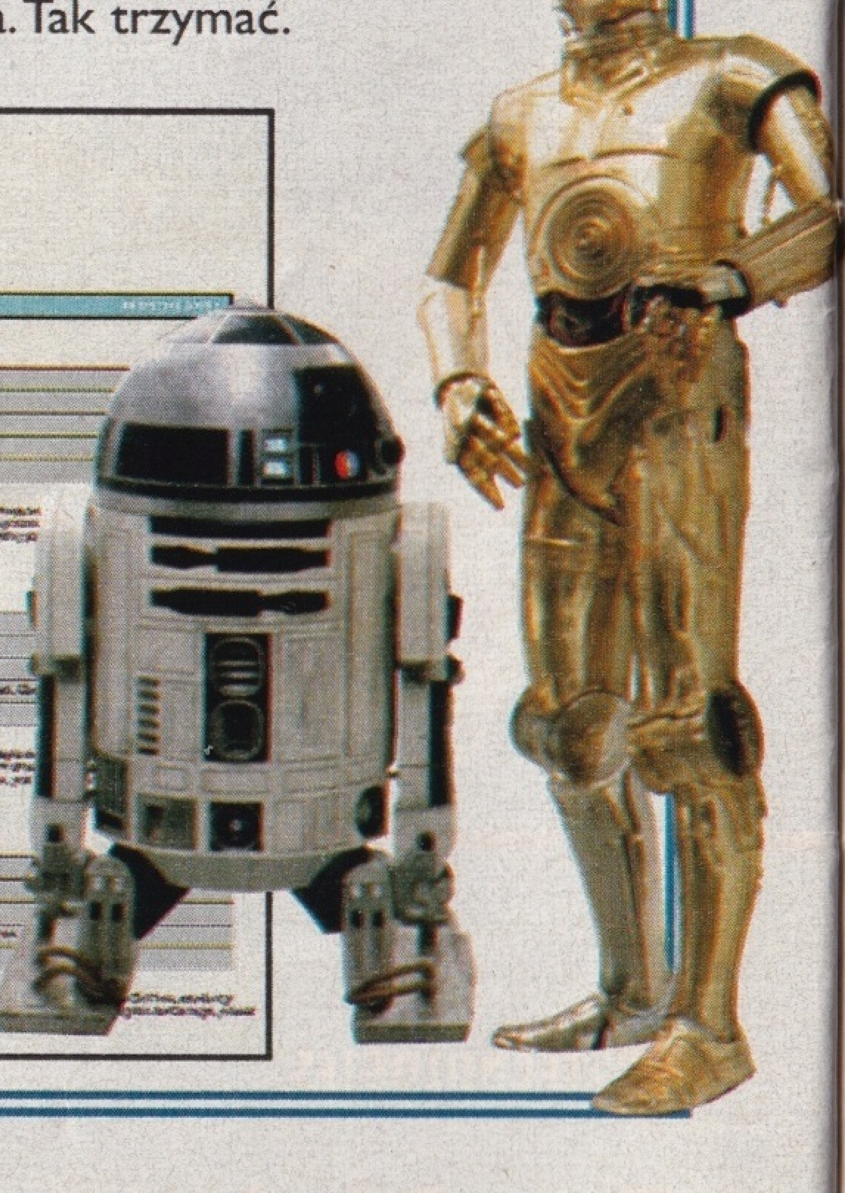
Czternastolatek o filmie
http://www.kino.wejher.pl

Internetowych stron o filmach jest całe mnóstwo. Nie każda jednak jest tak dobra jak **www.kino.wejher.pl** i nie każda jest robiona przez 14-letniego zapaleńca. Grzegorz Milewczyk na pomysł, aby napisać własną kinową stronę, wpadł ponad pół roku temu i z zadania wywiązał się znakomicie.

Strona wygląda dobrze i jest kompetentnie redagowana. Zawsze znajdują się tu aktualne wiadomości o filmach i nie tylko. Na stronie Grześka można pocztować, czasem wygrać upominek w konkursie i ściągnąć sobie najnowsze trailery.

Autor nie zapomniał również o liście subskrybcyjnej, dzięki której zawsze będziesz dostawał świeże kinowe newsy. Strona zebrała kilka nagród w różnych konkursach. Gratulujemy pomysłu i wykonania. Tak trzymać.





Nuta.pl

Przebojowa nuta http://www.nuta.pl

Serwis **www.nuta.pl** to nie jest zwykły sklep muzyczny, jakich pełno w Sieci. Bez przesady można nazwać go prawdziwym portalem muzycznym. Miłośnicy dobrej muzyki mogą tutaj nie tylko kupić płyty i kasety swoich ulubionych wykonawców, ale również za darmo ściągnąć sobie na dysk legalne MP3, podyskutować na czacie i dowiedzieć się o wszelkich nowościach związanych z branżą muzyczną. Bardzo ciekawe są regularnie umieszczane na stronie wywiady z gwiazdami, a prawdziwy fan nie pogardzi pokaźnym wykazem internetowych fanklubów, których w Sieci jest co niemiara. Szczególnie interesująca okazuje się encyklopedia rock'n'rolla, w której w bardzo zajmujący sposób opisano historię tego gatunku.



Aby mieć pewność, że nie ominęły cię jakieś ważne muzyczne wiadomości, wystarczy zarejestrować się na stronie i zaprenumerować darmowy biuletyn Nuta.pl.

Aaaalee klocki!!! http://www.lego.com



Pragnieniem każdego dziecka jest wyjazd do Legolandu, aby na miejscu, w stolicy klocków, urzeczywistniać z plastikowych elementów swoje najśmielsze marzenia. Nie każdego jednak stać na taką wycieczkę, a ceny dobrych zestawów Lego również nie należą do najniższych. Cóż pozostało? Oczywiście Internet i strona **www.lego.com**.

O tym, że z klocków Lego da się poskładać niemal wszystko, nie trzeba nikogo specjalnie przekonywać. Fantastyczne budowle, jakie powstają z tych elementów, do złudzenia przypominają bajkowy świat, który można podziwiać w filmach i kreskówkach. Szczególnie dużo frajdy dostarczają konstruktorom Lego Technic, które wyposażone są w układy elektroniczne, świecące diody i inne gadżety, które sprawiają, że zabawa nimi przysparza niezapomnianych wrażeń. Po złożeniu takiego zestawu można poczuć się jak w prawdziwych „Gwiezdnych Wojnach". Wszystko, co możesz skonstruować z tych magicznych klocków, znalazło się na stronie www.lego.com. Zapraszamy do wirtualnego budowania.



Za darmo!!! http://www.gratisowo.pl

Kiedyś, dawno, dawno temu, w czasach, których nie pamiętają już dzisiaj nawet najstarsi górale, wszystko w Internecie było za darmo. Później ktoś wymyślił zakupy przez Sieć i odtąd już nic nie było takie, jak kiedyś. Wśród morza płatnych serwisów ostały się jednak samotne wysepki, na których można jeszcze dostać coś za nic.

Odnośniki do wielu stron z darmowymi usługami i produktami zgromadziły autorzy strony **www.gratisowo.pl**. Wszystkie te dobra podzielili na kilka działów: Komunikacja, Produkty, Internet, Usługi. Można znaleźć tu m.in. informacje o darmowych skrzynkach e-mailowych, serwerach www, tapetach, no i oczywiście o darmowych grach.

Strona wystartowała niedawno, więc wciąż się rozwija i z pewnością jeszcze niejednym zaskoczy internautów. Warto tu co jakiś czas zajrzeć.



Podręczne cudo http://www.myirock.com

Odtwarzacze MP3 robią na całym świecie wielką furorę. Coraz więcej osób paraduje po ulicach ze słuchawkami na uszach i odtwarzaczami wyposażonymi w karty flaszowe w kieszeniach.

Przenośne „grajki" są coraz doskonalsze, mają coraz więcej pamięci, do której można zapakować coraz więcej utworów jednocześnie.

Oprócz podnoszenia wydajności, producenci odtwarzaczy prześcigają się również w upiększaniu swoich urządzeń. Ta małe cudeńka są coraz bardzie kolorowe i przybierają różne wymyślne kształty.

Jedne z najładniejszych odtwarzaczy można podziwiać na stronie **www.myirock.com**. Producent tych małych muzycznych kombajnów postarał się, aby jego produkty – oprócz doskonałych parametrów technicznych – wyróżniały się na rynku niebanalną stylistyką. Sam oceń, czy mu się to udało. Kolekcję jego iRocków znajdziesz w Internecie.

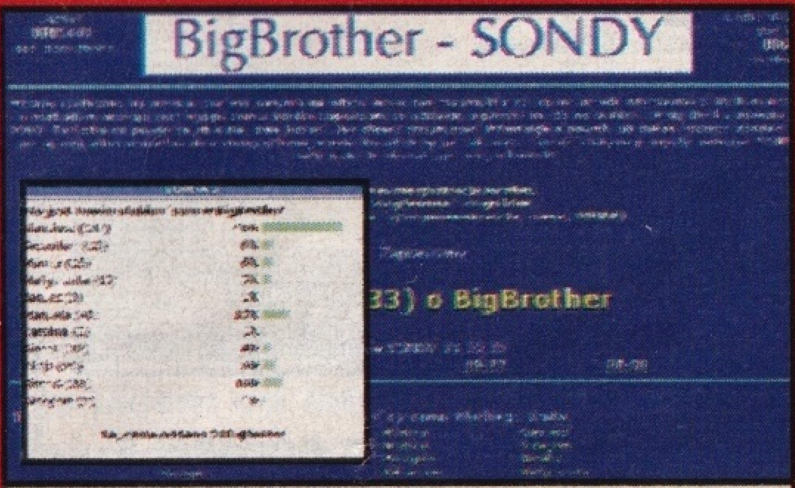


Tekst: Aleksander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wyd. Bauer, StockByte, Lego, www.ussubs.com, www.robale.pl,

CIEKAWE STRONY WWW



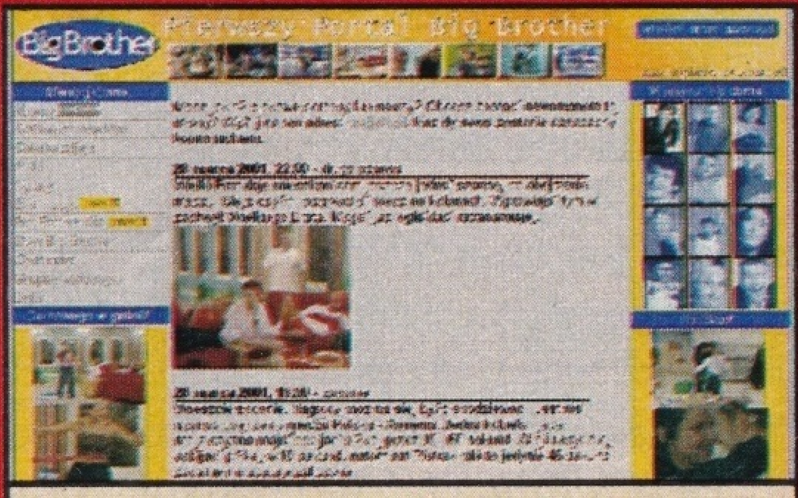
www.bigbrother.tvn.pl ★★★★★★



http://bigbb.republika.pl ★★★★★★



www.bbvideoclipy.prv.pl ★★★★★☆



www.bigbrother.xcom.pl ★★★★★☆

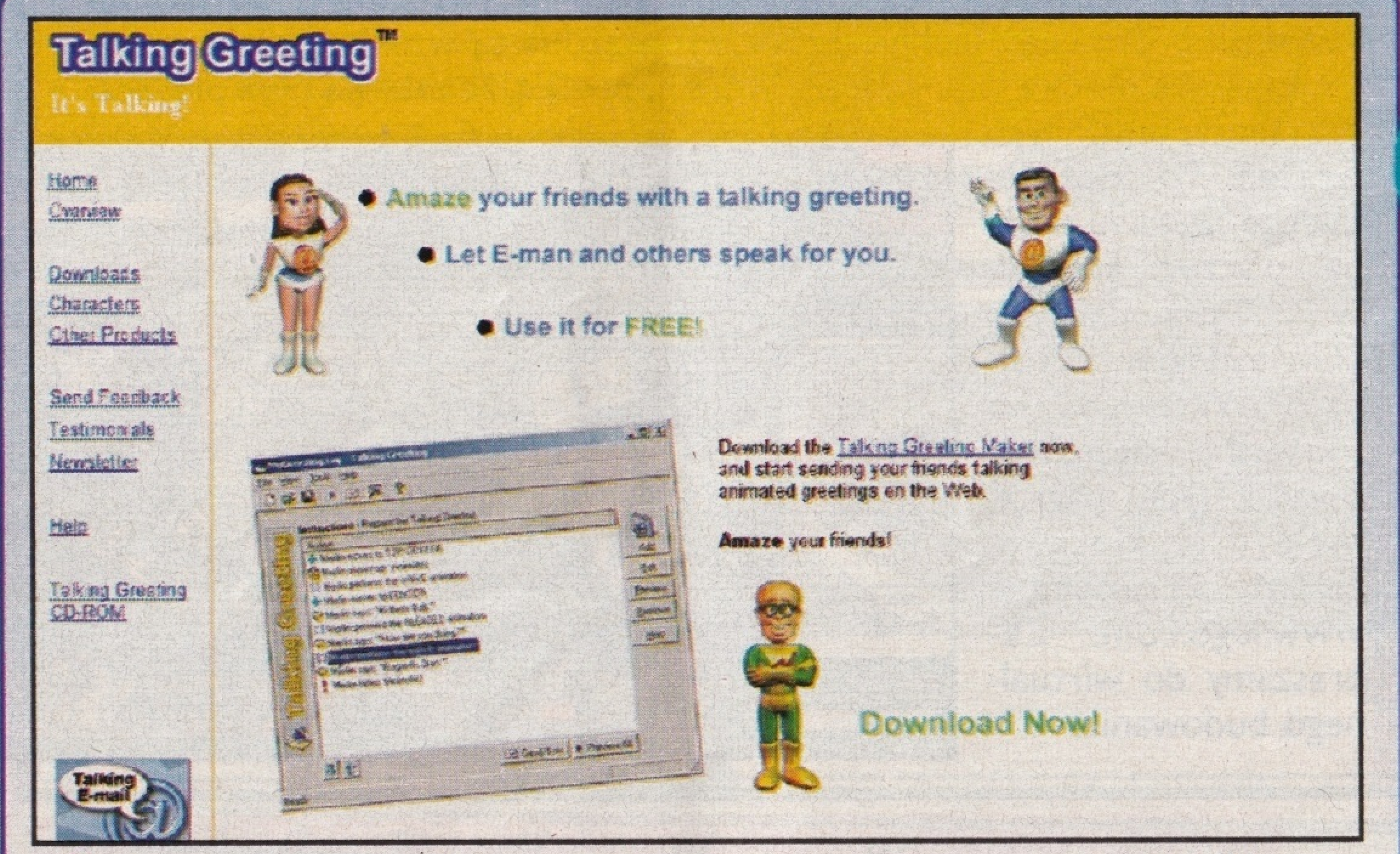
NAJLEPSZE STRONY WWW O BIG BROTHER

POZDROWIE

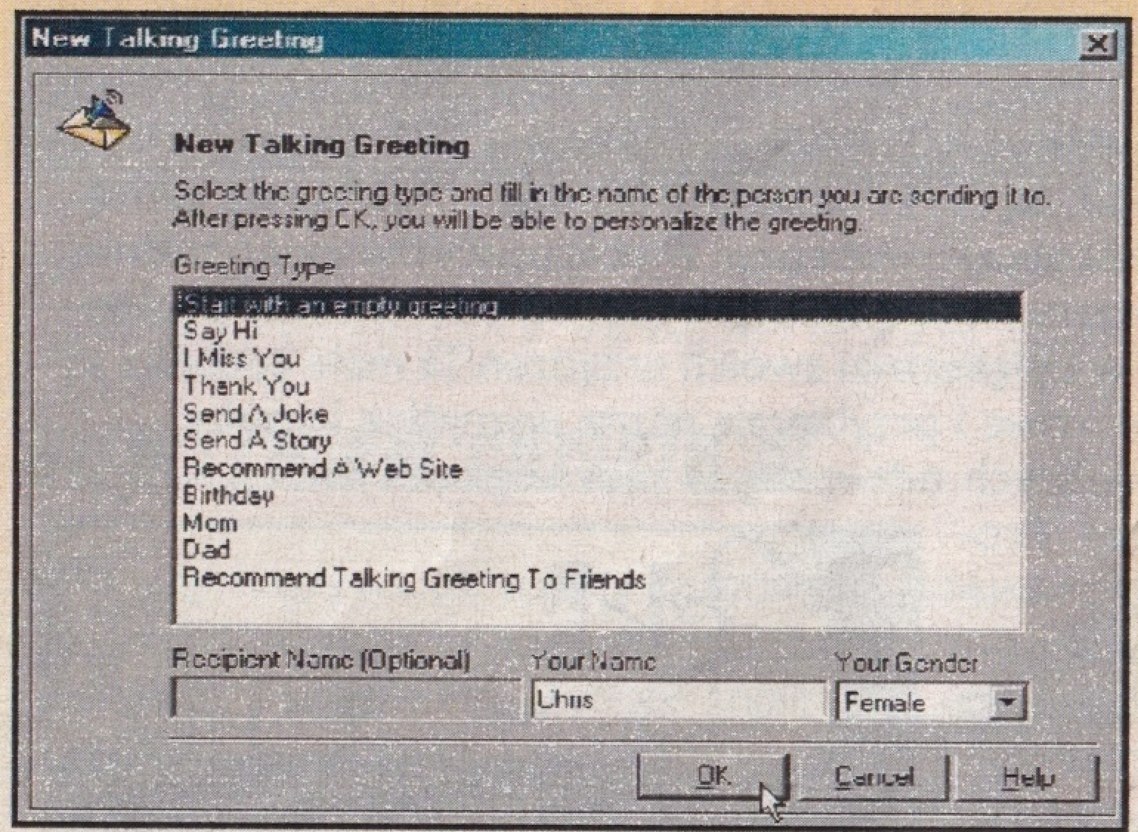
A teraz trochę Magii. Zamiast zwykłego tekstu na ekranie twojego komputera pojawi się czarodziej Merlin i powie, co tylko zechcesz. Prześlij go przyjaciołom!

Hi, how are you? Na takie powitanie, wypowiedziane przez pewnego osobnika w długim wdzianku, aż usiądziesz z wrażenia! Przez ekran twojego komputera przemaszeruje bowiem miniaturowa figurka czarodzieja, który machając różdżką, wyrecytuje każdy tekst, jaki tylko sobie zażyczysz! Dzięki darmowemu programowi TALKING GREETING MAKER kilkoma kliknięciami myszą programujesz ruchy małego Merlina i uczych go poszczególnych słów. Do wyboru masz jeszcze parę innych zabawnych postaci. Wyślij je swoim znajomym!

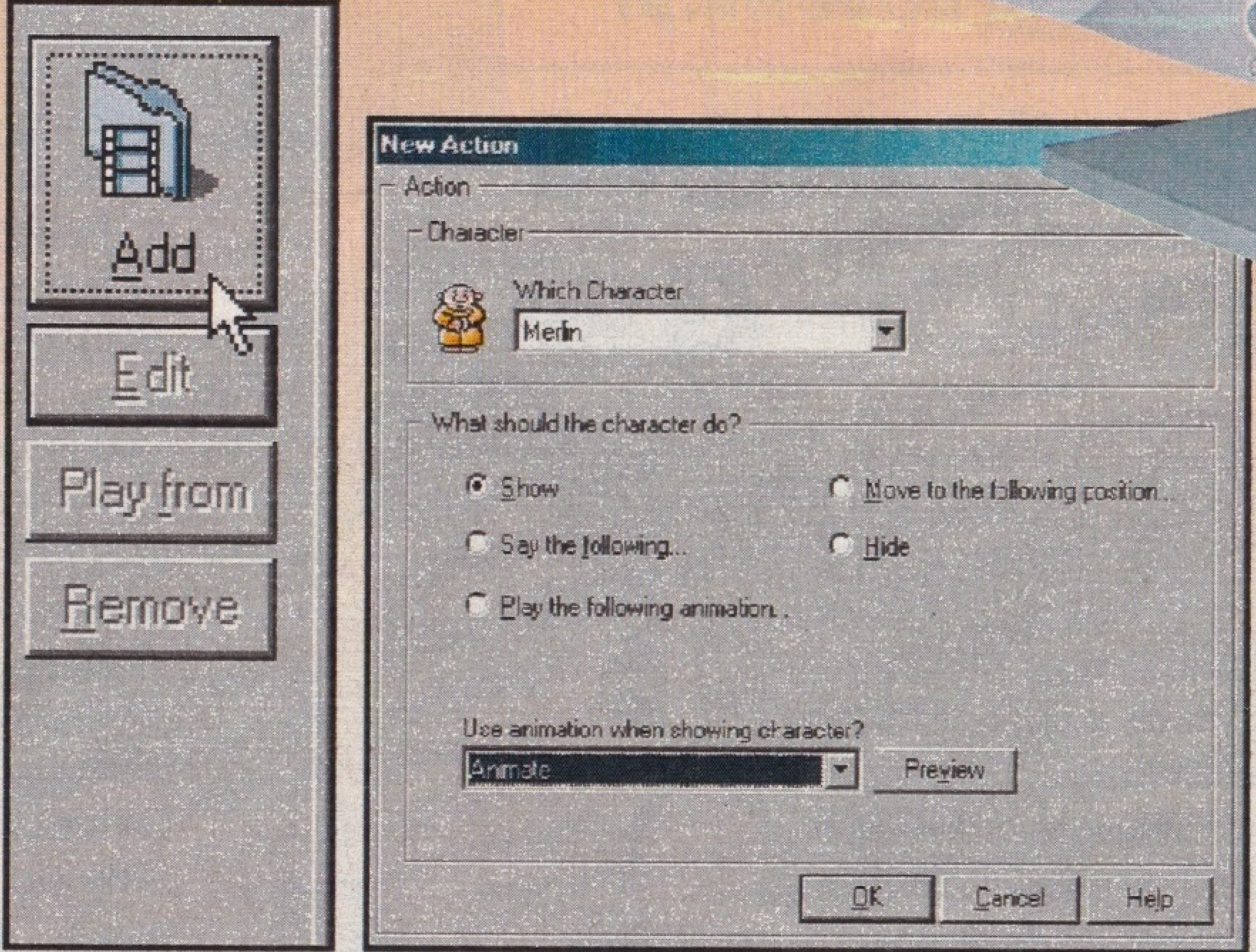




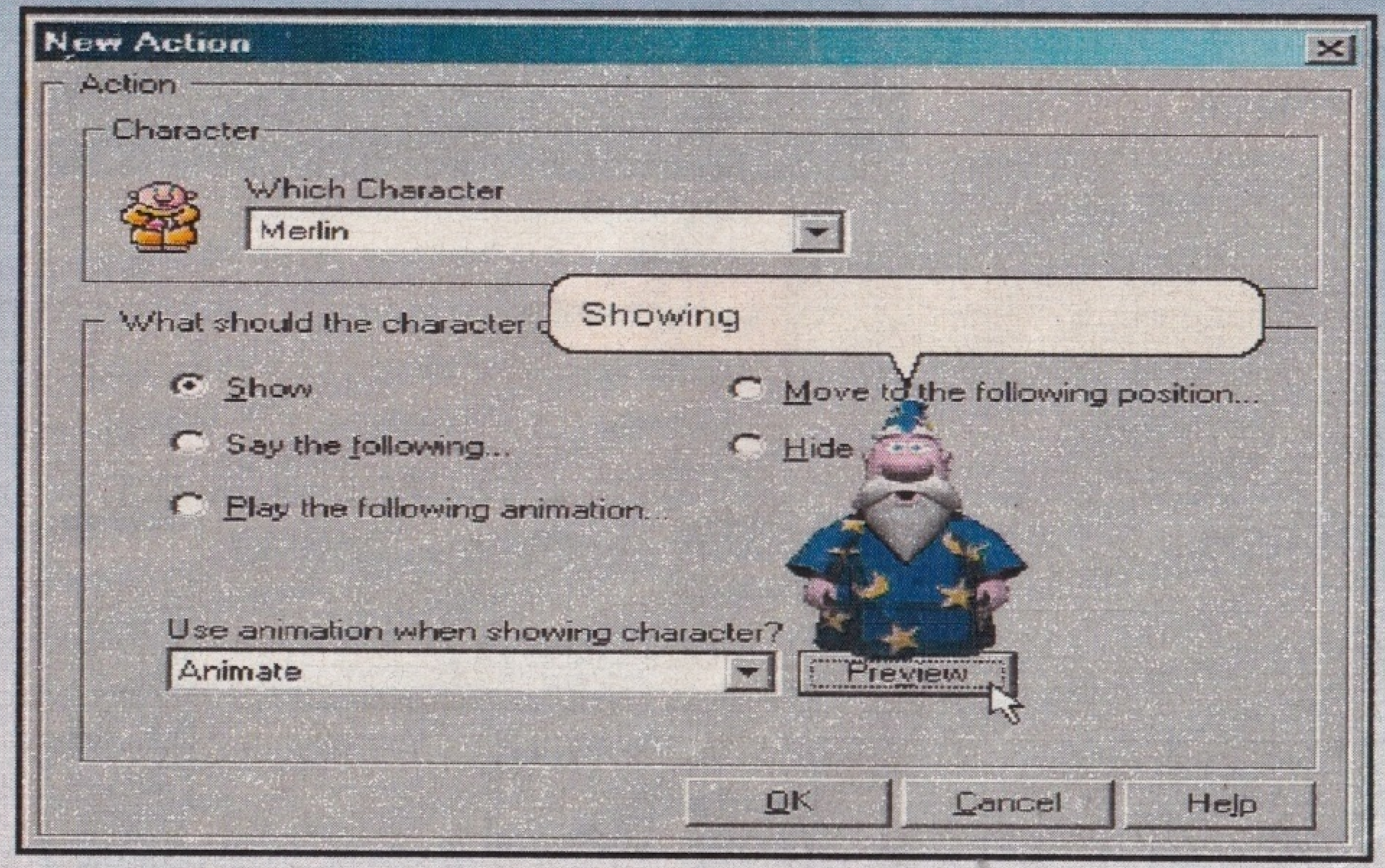
***1.** Musisz tylko mieć dostęp do Internetu, wejść na stronę **www.talkinggreeting.com** i ściągnąć program TALKING GREETING MAKER. Zajmuje on jedynie 4,5 MB, więc bez problemów zainstalujesz go na swoim dysku!*



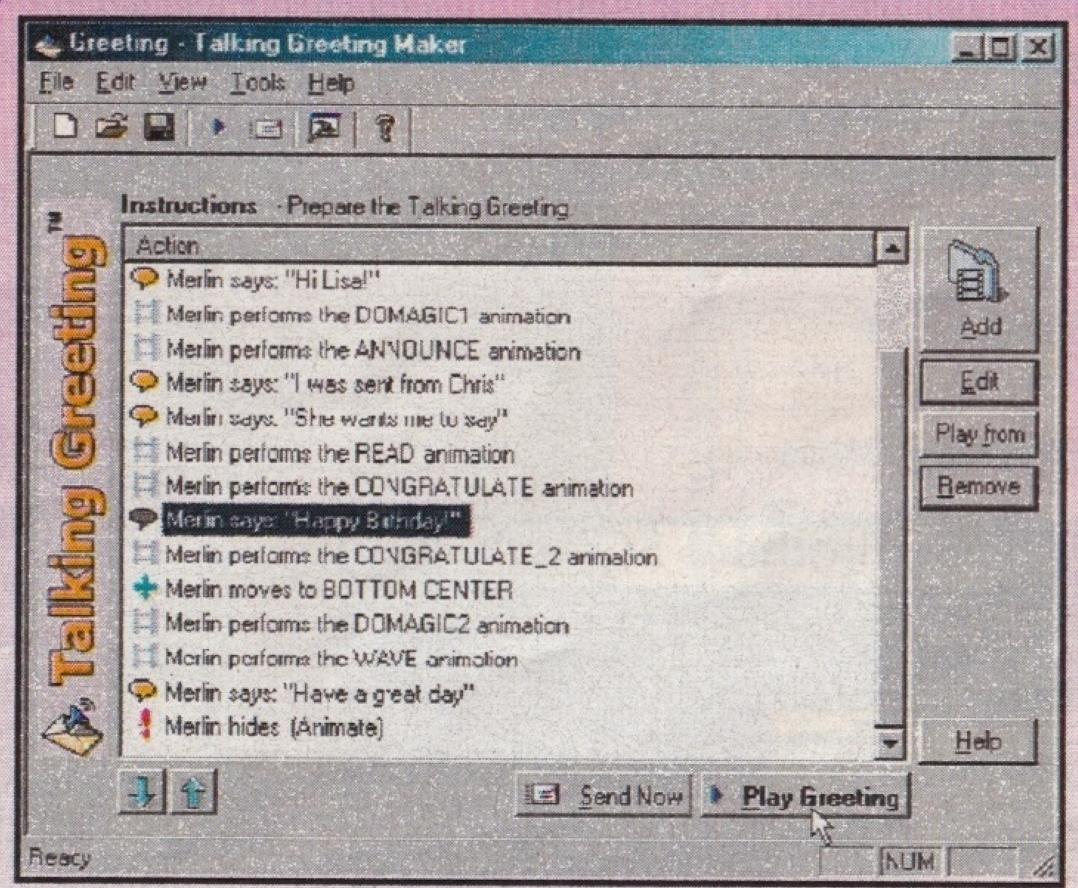
***2.** Po uruchomieniu programu otworzy się lista opcji. Aby rozpocząć zabawę z własną animacją, powinieneś wybrać „Start with an empty greeting".*



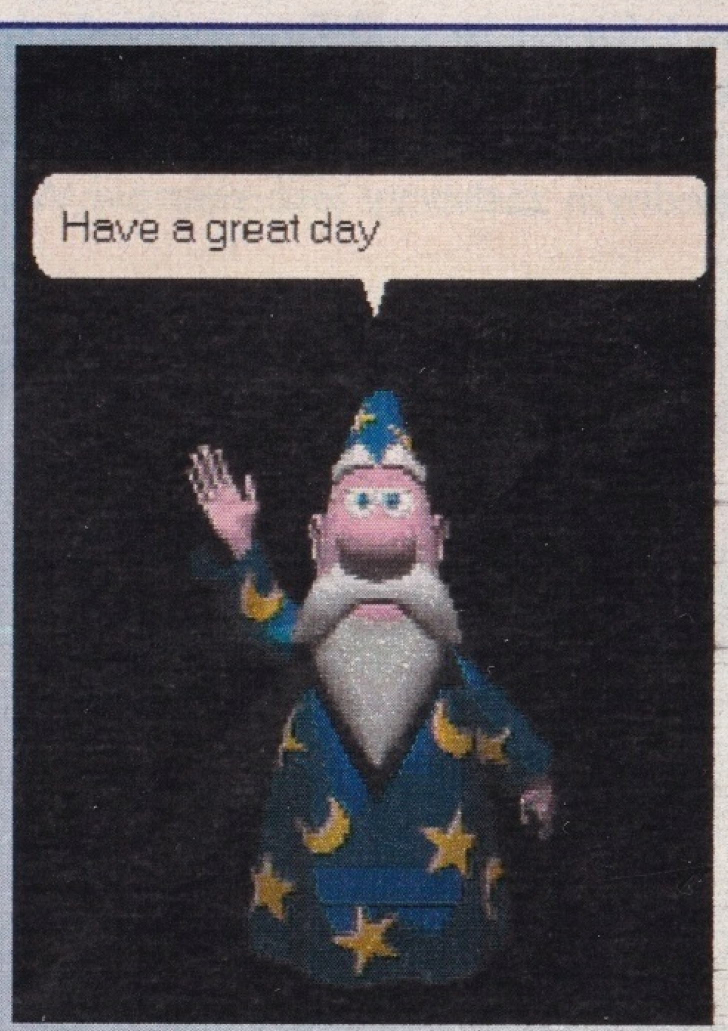
***3.** Aby otworzyć okno z innymi postaciami, należy kliknąć na „Add". W tym miejscu będziesz mógł także zaprogramować ruchy nowego ludzika i wpisać tekst, który ma wypowiadać. My zdecydowaliśmy się na Merlina. Przycisk „Show" sprawi, że postać pojawi się na ekranie i będziesz mógł rozpocząć animację.*



***4.** Dzięki opcji „Preview" możesz sprawdzić, jak prezentuje się twój ludzik. Dalsze jego zachowania modyfikujesz, jak wcześniej, za pomocą „Add", np. „Move to the following position" ustala, w jakim kierunku powinna przemieszczać się figurka, zaś „Play the following animation" pozwala wybrać dla niej odpowiednie ruchy (np. czarowanie). Aby nauczyć Merlina mówić, wybierz opcję „Say the following...".*



***5.** Elementy animacji wybiera się z podanej listy. Kolejność ich odtwarzania zależy od tego, w jakiej kolejności je wskażesz. Gdybyś zmienił zdanie i chciał jeszcze raz edytować swoją postać, kliknij na „Edit". Funkcja „Remove" usunie zbędne elementy.*



***6.** Dzięki opcji „Play Greeting" możesz odtworzyć całą wiadomość i sprawdzić, jak prezentuje się twoje dzieło.*

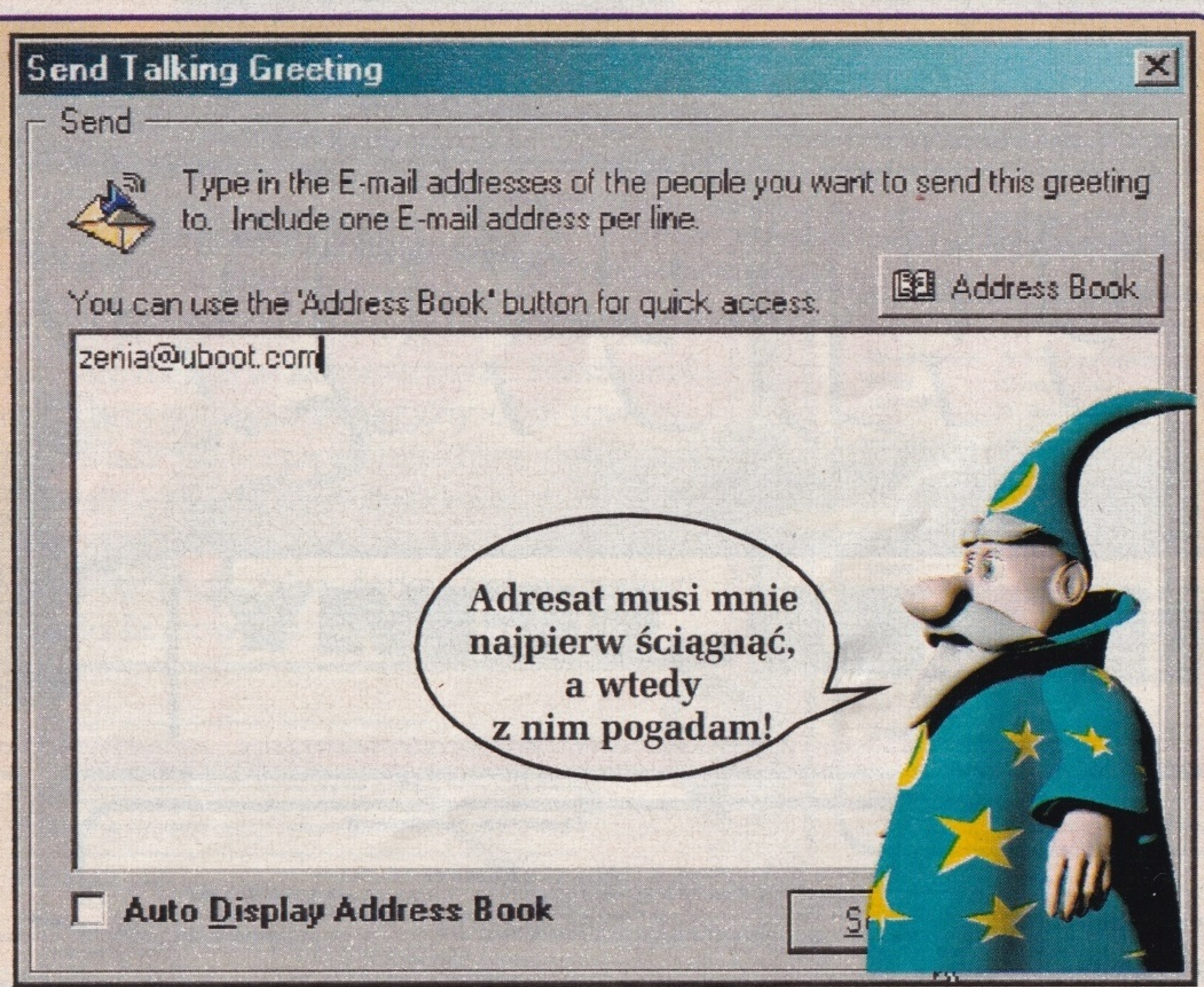
NIA OD MERLINA



GADAJĄCA GROMADKA



*A oto twoi milusińscy. Jeżeli chcesz, możesz ich ściągnąć na swój komputer ze strony **www. talkinggreeting**, a potem wysłać któremuś z przyjaciół. Oczywiście z odpowiednią wiadomością tekstową! Do wyboru masz m.in. E-Mana, E-Woman, Dżina, Tweety'ego, Wortnose'a, Stockmana oraz Robby'ego. Udanej zabawy!*



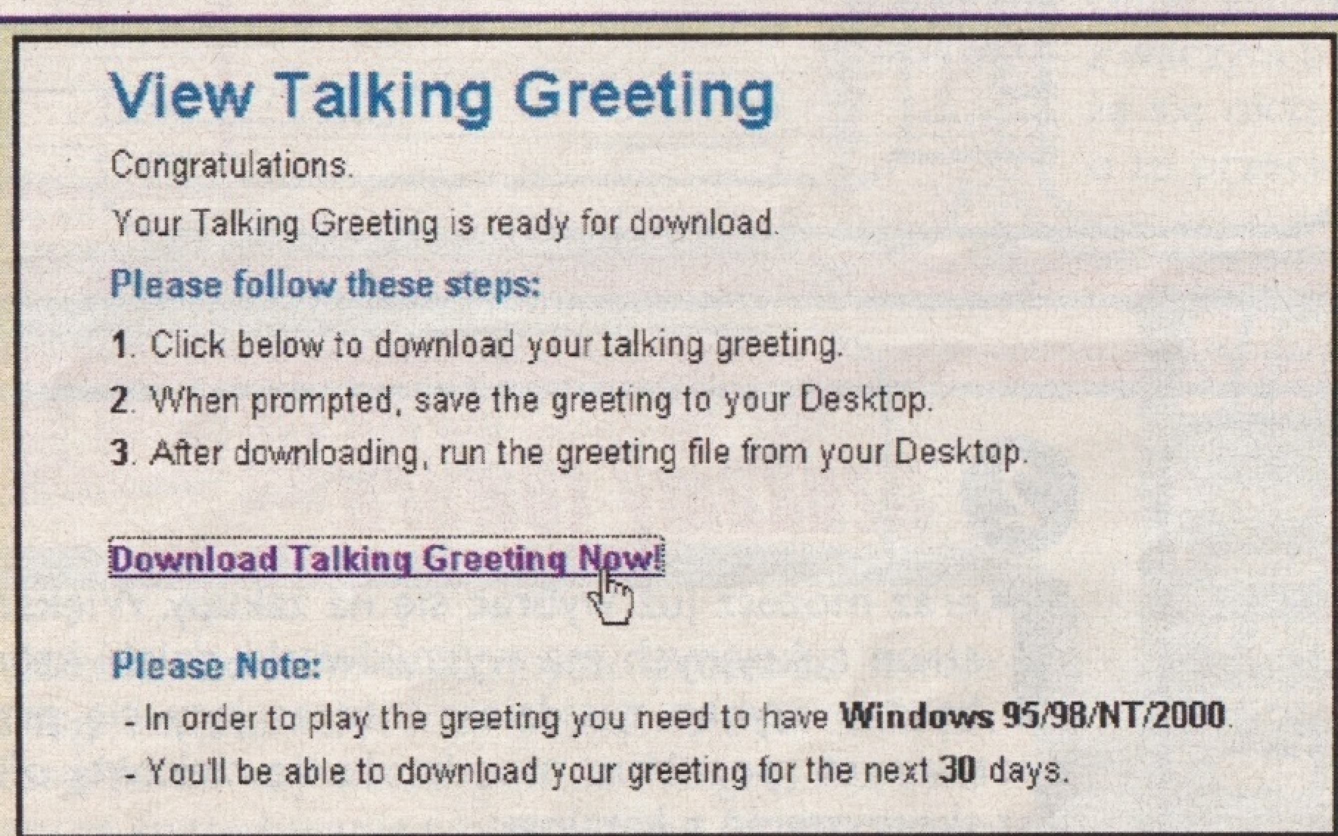
7. *No i jak? Podoba ci się? No to do roboty! Kliknij na „Send now", wpisz adres znajomego i jeszcze raz naciśnij „Send". Aby uchronić komputer przed wirusami, TALKING GREETING prześle twoją wiadomość przez stronę internetową. Program przeniesie cię tam automatycznie i zarządza potwierdzenia wysłania wiadomości kliknięciem na „Send Greeting".*

ZAJRZYJ TU!

Gadające kartki są też na innych stronach WWW. Naprawdę śmieszne i kolorowe znajdziesz pod adresem:

www.rats2u.com
www.audiocard.com
www.123greetings.com
www.Digital-Greetings.com
www.voice-express.com




View Talking Greeting

Congratulations.

Your Talking Greeting is ready for download.

Please follow these steps:

1. Click below to download your talking greeting.
2. When prompted, save the greeting to your Desktop.
3. After downloading, run the greeting file from your Desktop.

Download Talking Greeting Now!

Please Note:

- In order to play the greeting you need to have **Windows 95/98/NT/2000**.
- You'll be able to download your greeting for the next **30** days.

8. *Adresat, do którego posłałeś Merlina lub inną postać, otrzyma wiadomość wraz z odnośnikiem do internetowej strony TALKING GREETING. Jeżeli kliknie na niego, może ją ściągnąć i natychmiast otworzyć w trybie online. Gdyby jednak jego pecetowi zabrakło odpowiedniego oprogramowania, TALKING GREETING zapyta, czy ma je zainstalować.*



INFO

Gadać po polski?

Niestety, postacie z TALKING GREETING mówią tylko po angielsku. Nawet jeżeli wystukasz na klawiaturze tekst po polsku, Merlin przeczyta go po angielsku, to znaczy z angielskim akcentem, co zabrzmi na pewno dość dziwacznie. Nie należy jednak tracić nadziei! Istnieje kilka sztuczek, aby przechytrzyć uparty program! Jeżeli chcesz, aby Merlin powiedział WITAJ, możesz wpisać mu V zamiast polskiego W. Efekt fonetyczny I uzyskasz pisząc EE. Dorzuć T oraz AE zamias AJ i powstanie VEETAE. W ten sposób przy pomocy angielskiego alfabetu oddasz brzmienie naszej mowy!

TiPSY

Jak to działa?

Program TALKING GREETING MARKER działa dzięki tzw. technice Microsoft Agent – to ona odpowiada za mowę i poruszanie się śmiesznych figurek. Oczywiście istnieje cały szereg innych darmowych programów posługujących się tą techniką: np. za pomocą ACE TALKING JOKES AND QUOTES (**www.go-ace.com**) możesz wysyłać przyjaciołom dowcipy. Dodatkowe informacje o Merlinie, który będzie np. informował cię, jaki dziś dzień i która godzina, uzyskasz na stronie **www.msagentring.org**.

Sieciowe aukcje... Tu każdy może kupić i sprzedać dobra, o których wielu ludziom nawet się nie śniło. I to po atrakcyjnych cenach! Wystarczy tylko poznać parę licytacyjnych chwytów



Na sprzedaż

Aukcje Internetowe

KUPUJEMY

Od dawna wiadomo, że Internet doskonale nadaje się do prowadzenia wszelkiego rodzaju interesów. Pieniądze płyną do Sieci wartkim strumieniem i mimo przejściowych kłopotów, które można od jakiegoś czasu zauważyć w tym biznesie, wydaje się, że będą płynęły jeszcze bardzo długo. Niewątpliwie najwięcej pieniędzy przyciąga wirtualny handel.

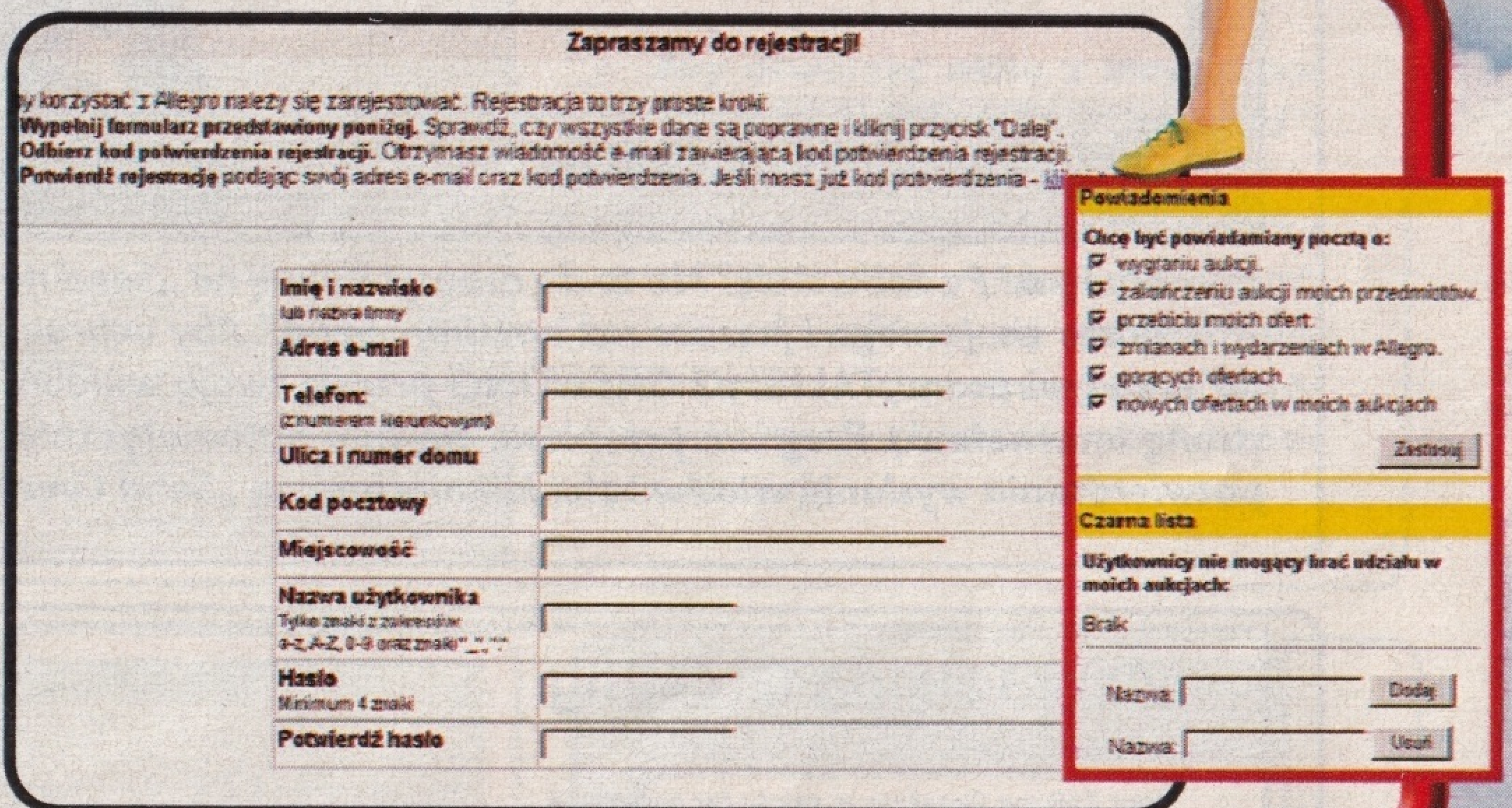
Nie trzeba od razu zakładać portalu ani sklepu on-line, żeby uczestniczyć w internetowym biznesie. Na początek możesz spróbować szczęścia na jednej z wirtualnych aukcji. A jest w czym wybierać. Sieciowych domów aukcyjnych są tysiące i każdy może coś w nich kupić lub sprzedać, nieźle się przy tym bawiąc. Ilość i różnorodność towarów oferowanych na licytacjach jest niemal nieograniczona.

Co można znaleźć na aukcji?

Internetowe aukcje są prawdziwym rajem dla kolekcjonerów. Przeglądając oferty, można odnieść wrażenie, że ludzie handlują wszystkim, czym się da, i tym, czym się nie da. Nikogo nie dziwi, że ktoś chce sprzedać swój samochód albo komputer, ale co można pomyśleć o osobie, która wystawia na licytację własną duszę?

1 Rejestracja

Bez względu na to, w jakim systemie aukcyjnym będziesz chciał dokonać zakupów, pierwsze, co należy zrobić, to zarejestrować się. W formularzu będziesz musiał podać trochę danych o sobie, tzn. jak się nazywasz, e-mail i jeszcze parę mniej lub bardziej istotnych szczegółów. Po rejestracji operator systemu przydzieli ci twoje własne konto. Pod żadnym pozorem nie podawaj zbyt wielu danych na stronach aukcyjnych, co do których nie masz wystarczającego zaufania. Kieruj się zasadą: im mniej informacji o tobie, tym lepiej!





2 Szukamy towaru

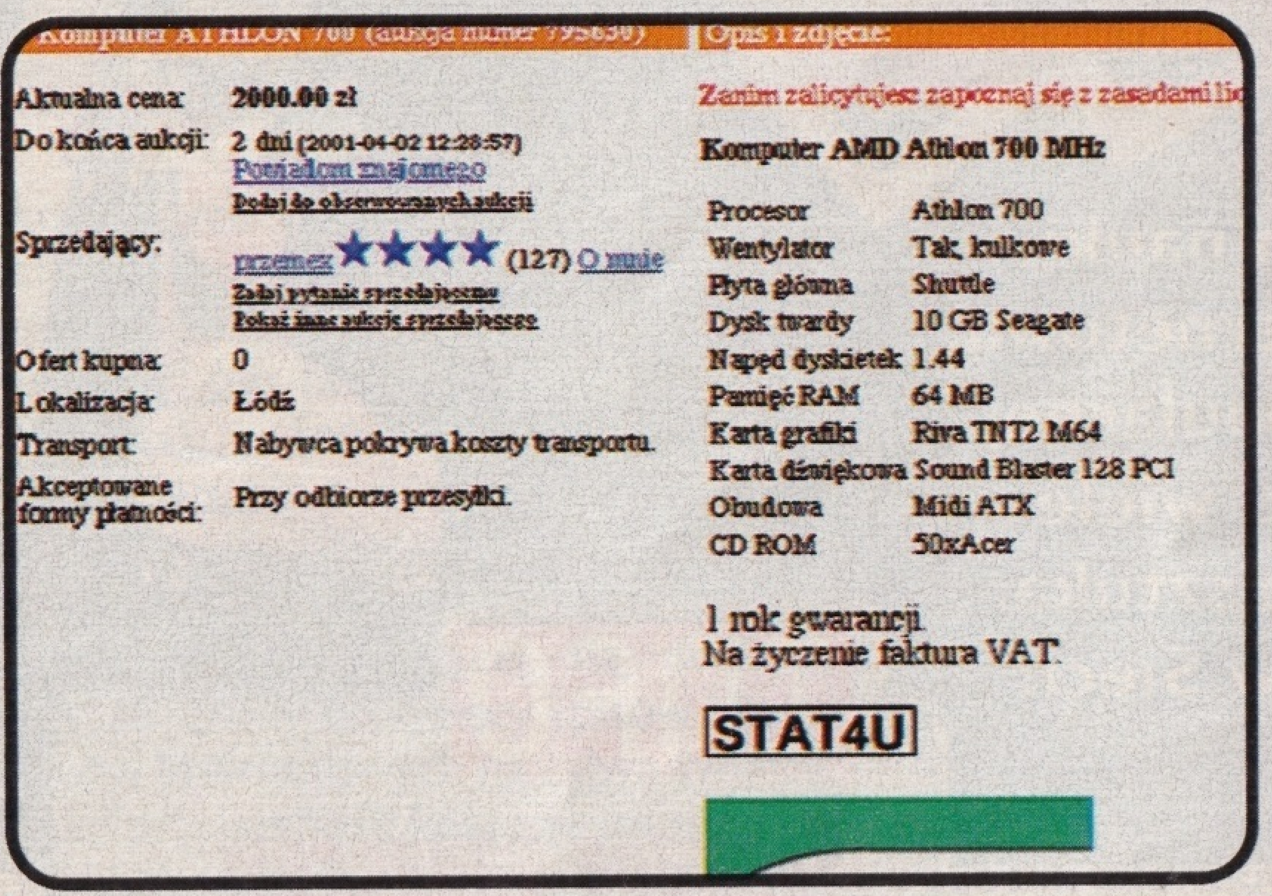
Teraz możesz już wybrać się na zakupy. Większość stron aukcyjnych ma wyszukiwarki, dzięki którym bardzo szybko znajdziesz interesujący cię przedmiot. Innym sposobem na odszukanie ciekawej oferty jest skorzystanie z katalogu.

Nie mniej ważna od samego przedmiotu jest osoba, która sprzedaje. Sporo domów aukcyjnych ma specjalne systemy oznaczania dobrych i wiarygodnych sprzedawców. Jeżeli osoba, od której chcesz coś kupić, zyskała dużo pochlebnych opinii, to masz wtedy pewność, że to, co od niej kupisz, będzie w dobrym stanie i dotrze do ciebie bez problemu.

3 Warunki kupna

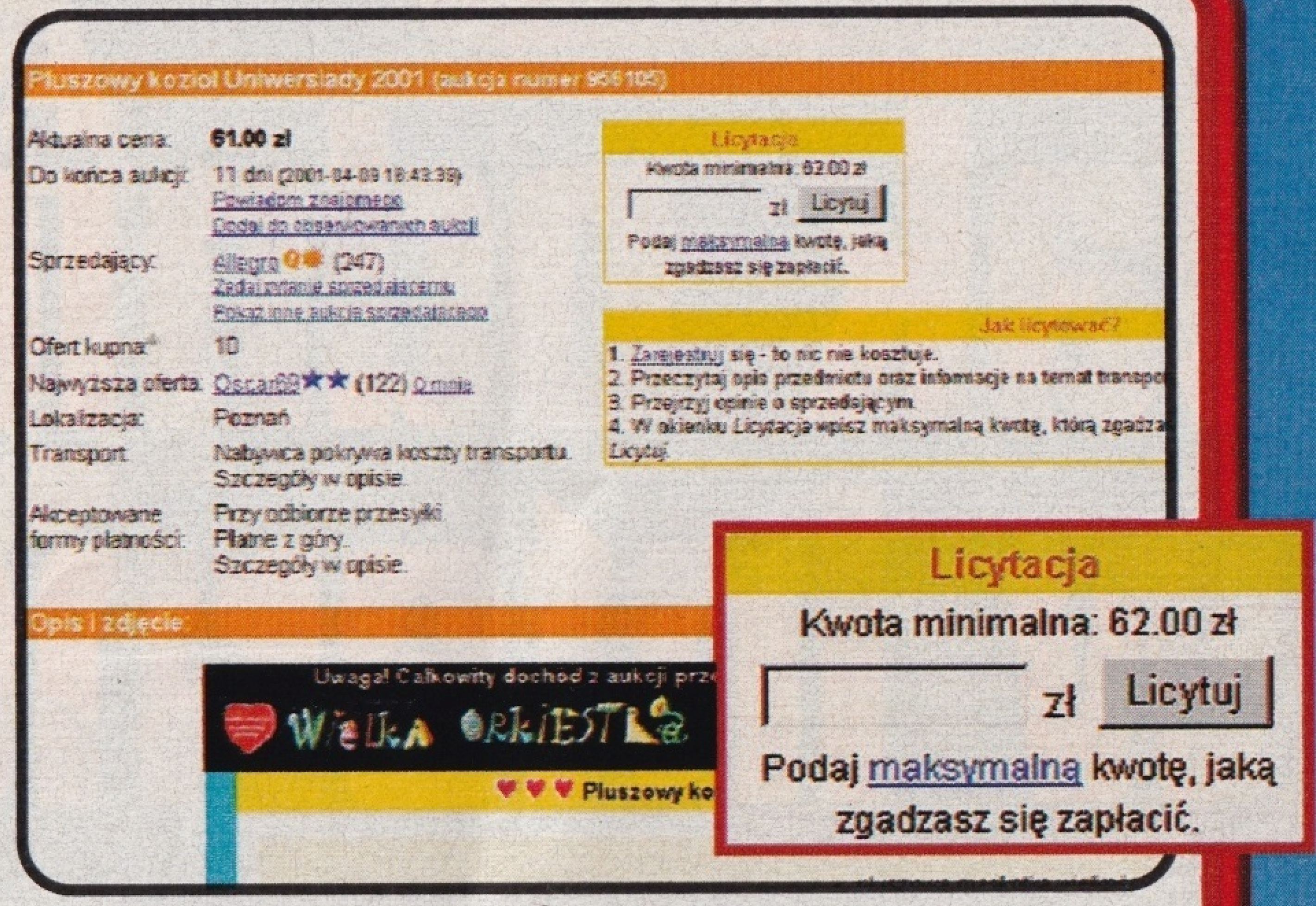
Zanim zaczniesz licytować, przeczytaj dokładnie warunki sprzedaży. Zwróć szczególną uwagę na formę płatności i opłaty wysyłkowe, ponieważ bardzo często zdarza się, że koszt wysyłki przewyższa wartość licytowanego gadżetu. Koszty przesyłki będą znacznie większe, jeżeli zdecydujesz się na udział w jednej z zagranicznych aukcji. W tym przypadku należy liczyć się z tym, że do opłaty doliczone zostanie także cło.

Po dokładnym zapoznaniu się z warunkami licytacji i skrupulatnym przeczytaniu opisu towaru możesz przystąpić do najciekawszej części całej zabawy, czyli samej licytacji.



4 Licytacja

Licytacja przebiega w następujący sposób. Kiedy znajdziesz już interesujący przedmiot w dobrej cenie, możesz przystąpić do jej podbijania. W specjalnym, przeznaczonym do tego celu okienku, wpisujesz kwotę, która jest odrobinę wyższa niż poprzednia i czekasz na reakcję innych osób biorących udział w aukcji. W przypadku, gdy ktoś przebije twoją ofertę, możesz znów zaoferować odrobinę więcej niż przedtem. W ten sposób, zwiększając cenę, dochodzi się do końca aukcji. Często zaglądaj do swoich aukcji, ponieważ wygrywa ten, kto jako ostatni zaoferuje najwięcej.



Cały proces licytacji można znacznie uprościć. Wystarczy, że w odpowiednim polu wpiszesz maksymalną sumę, jaką jesteś gotowy zapłacić. W tym przypadku system będzie automatycznie podbijał cenę, aż do określonego przez ciebie pułapu.

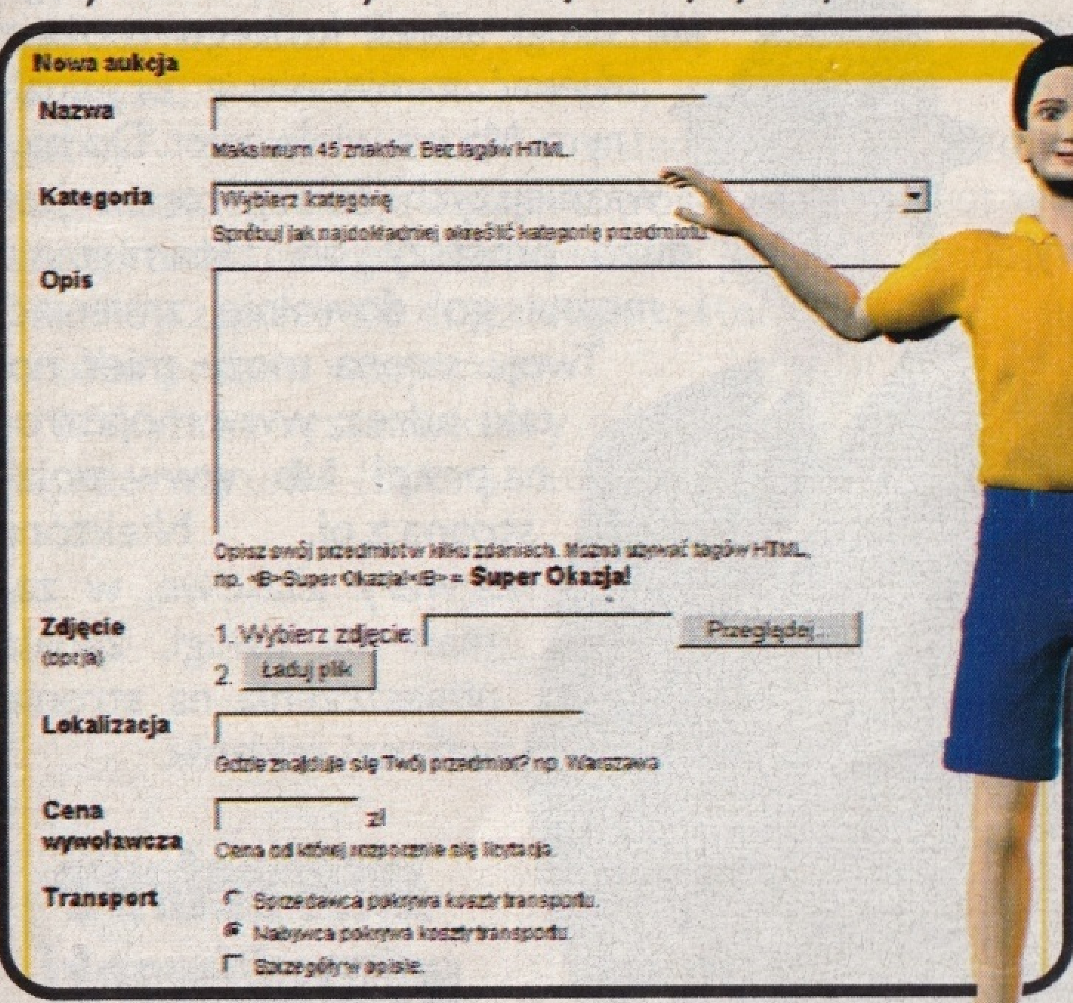
Jeżeli będziesz miał szczęście, może uda ci się kupić jakiś cenny przedmiot dużo poniżej jego realnej wartości. Cała sztuka polega na tym, żeby nie dać wciągnąć się w aukcyjne manipulacje i ciągłe podbijanie ceny, bo wtedy może się okazać, że kupiłeś coś bezwartościowego i kompletnie nieprzydatnego.



SPRZEDAJEMY

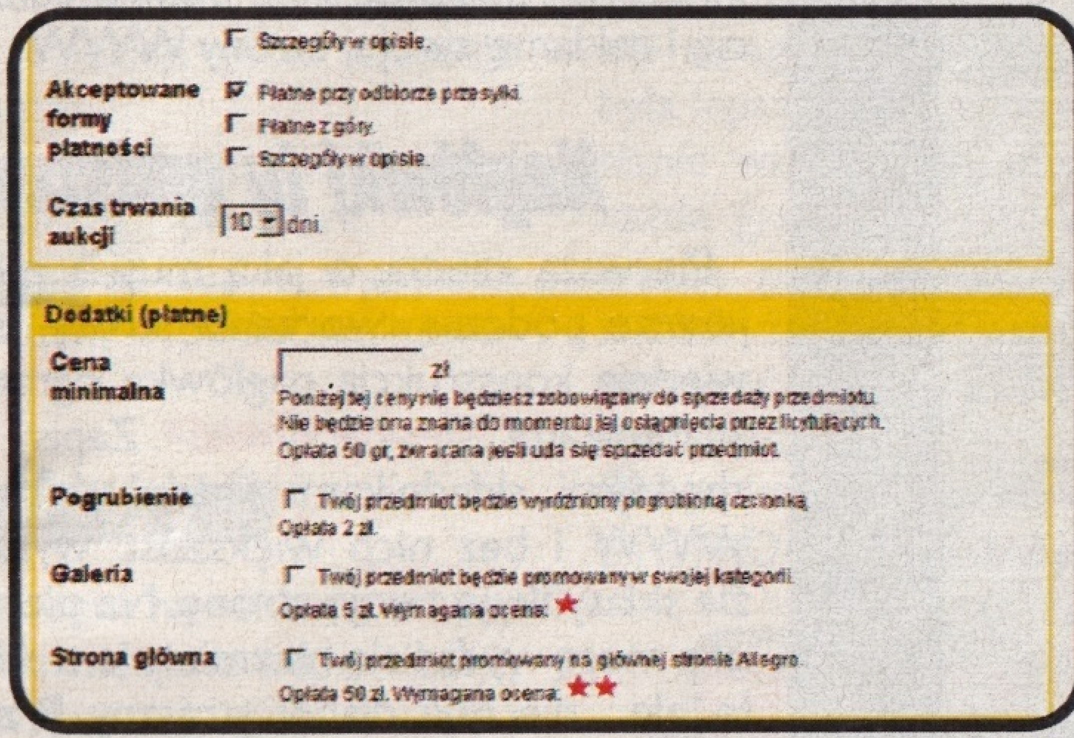
1 Przygotowujemy opis

Podobnie jak podczas dokonywania zakupów, trzeba się najpierw zarejestrować. Następnie musisz przygotować atrakcyjny opis towaru, który wystawiasz na licytację. Niektóre domy aukcyjne pozwalają swoim użytkownikom na umieszczanie zdjęć sprzedawanych rzeczy. Warto więc postarać się o jakąś fajną fotkę, która zachęci wszystkich do licytowania jak najwyższych kwot.





2 Ustalamy warunki sprzedaży

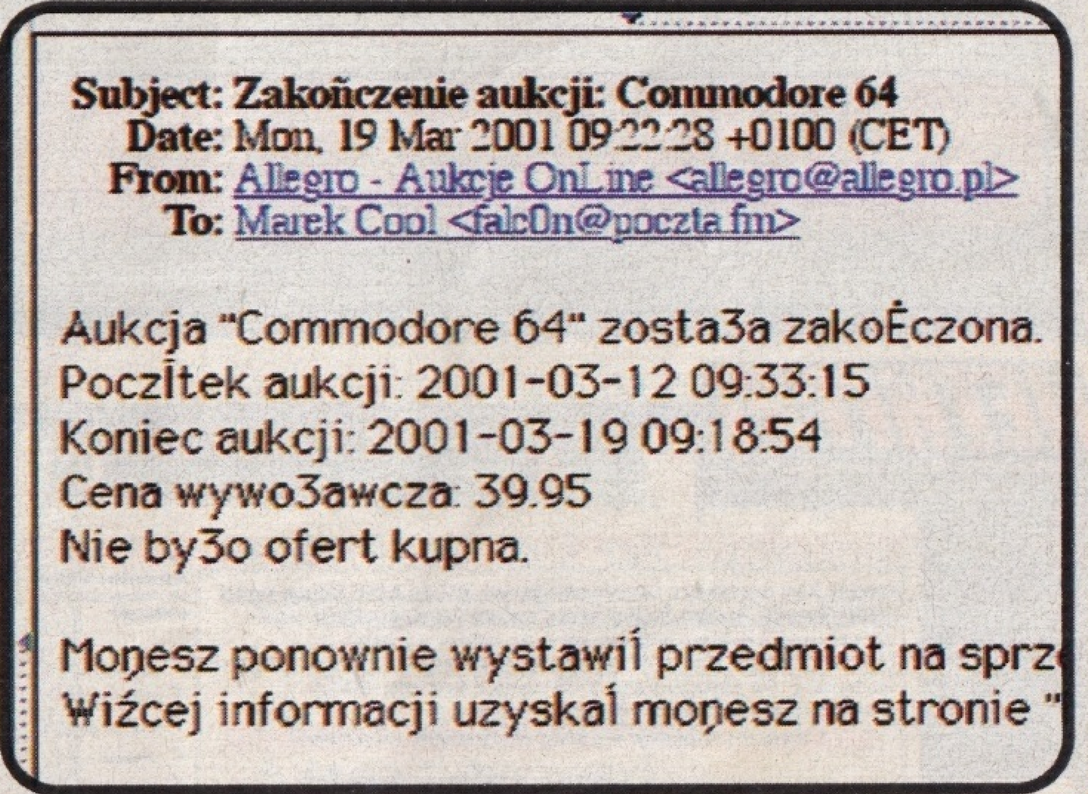


Następny krok to ustalenie zasad sprzedaży (ile czasu ma trwać aukcja, kto pokrywa koszty przesyłki, cena minimalna itp). Na koniec zostaje przesłanie oferty do serwisu i rozpoczęcie licytacji. Od tej pory możesz tylko cierpliwie czekać i mieć nadzieję, że twój przedmiot osiągnie jak najwyższą cenę. Niektórzy starają się sztucznie podbić cenę i sami (pod innym nazwiskiem) licytują własny przedmiot. Taki proceder jest nielegalny i można zań bardzo szybko, z wilczym biletem, wylecieć z aukcji. Poza tym może się okazać, że kupiłeś coś sam od siebie, a nie o to przecież w całej tej zabawie chodzi...

3 Kończymy licytację i wysyłamy towar

Po zakończeniu licytacji dostaniesz e-mailem powiadomienie, że aukcja się zakończyła. Teraz należy już tylko potwierdzić zamówienie i możesz wysłać paczkę do szczęśliwego nabywcy.

W Polsce są dwie możliwości wysłania towaru. Usługa proponowana przez Pocztę Polską jest zwykle najtańsza, ale za to przesyłki idą znacznie dłużej i w gorszych warunkach. Szybsze i bezpieczniejsze, ale droższe, są usługi firm kurierskich, które dostarczają paczkę w ciągu doby.



Opłaty

Większość domów aukcyjnych prowadzi swoje usługi bezpłatnie, jednak te największe, takie jak Ebay, Yahoo czy nasze polskie Allegro, wprowadziły opłaty za sprzedawanie przedmiotów (tłumacząc to koniecznością dbania o konfort uczestników).

Na całym świecie system pobierania opłat wygląda podobnie. Ich wysokość uzależniona jest od kwoty, jaka zostanie wylicytowana za dany przedmiot. Dodatkowe pieniądze trzeba zapłacić również za inne usługi, takie jak wyróżnienie przedmiotu pogrubioną czcionką, promowanie go w danej kategorii lub na stronie głównej.

Stawki prowizji w Allegro

- *cena przedmiotu 0 zł - 25 zł*, prowizja wynosi 3%
- *cena przedmiotu 25 zł - 1000 zł*, prowizja wynosi 3% z początkowych 25 zł (0,75 zł) plus 2,5% z pozostałej kwoty
- *cena przedmiotu 1000 zł i więcej*, prowizja wynosi 3% z początkowych 25 zł (0,75 zł) plus 2,5% z 25 - 1000 zł (24,38 zł) plus 1,25% z pozostałej kwoty

Katalog internetowych aukcji na świecie http://www.internetauctionlist.com

Aukcje zagraniczne:
http://www.ebay.com; http://auctions.yahoo.com; http://www.online-auctions.net/; http://auctions.amazon.com; http://www.quixell.com/ ; http://www.christies.com/

Aukcje polskie
www.allegro.pl; www.aukcja.com; www.onetwosold.pl; www.trader.pl; http://aukcje.wp.pl

INFO

Jak nie dać się oszukać

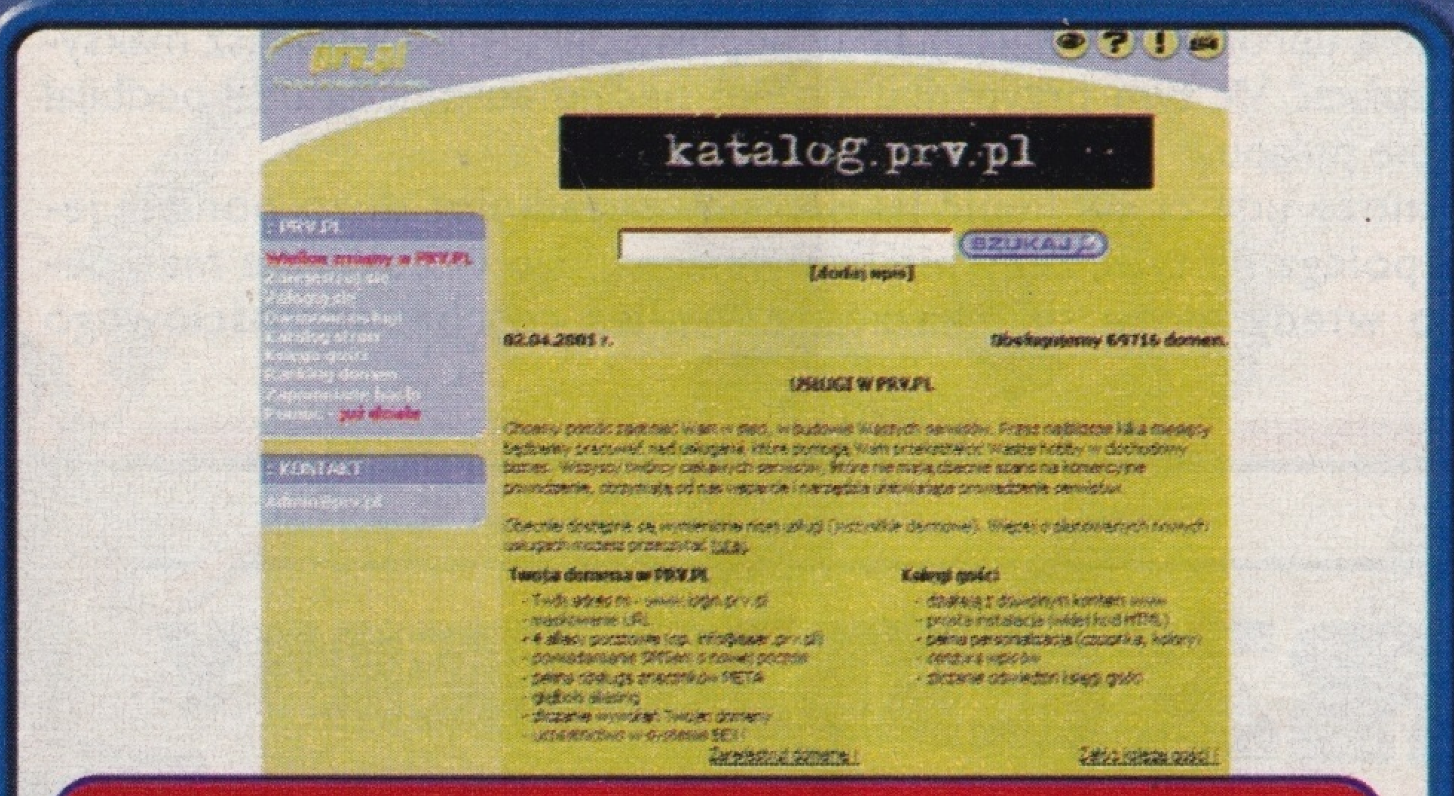
1. Korzystaj tylko ze sprawdzonych i renomowanych domów aukcyjnych.
2. Staraj się unikać płatności kartą kredytową.
3. Sprawdzaj przesyłkę, zanim ją odbierzesz. Pamiętaj, możesz poprosić pracownika poczty lub firmy kurierskiej, aby otworzył przy tobie paczkę. Jeżeli zawartość nie zgadza się z zamówieniem lub przedmiot jest uszkodzony, wtedy możesz nie zapłacić.
4. Jeżeli sprzedawca cię oszukał, wysyłając zepsuty przedmiot, możesz dochodzić swoich praw u prowadzącego aukcję lub na drodze sądowej.
5. Perfidnym sposobem na zarabianie jest wysyłanie fałszywych przedmiotów. Szczątki zatopionej niedawno stacji kosmicznej „Mir" znalazły się na licytacji zanim maszyna zdążyła się rozbić...

Tekst: Alexander Winciorek, Zdjęcia: Christian Vogel

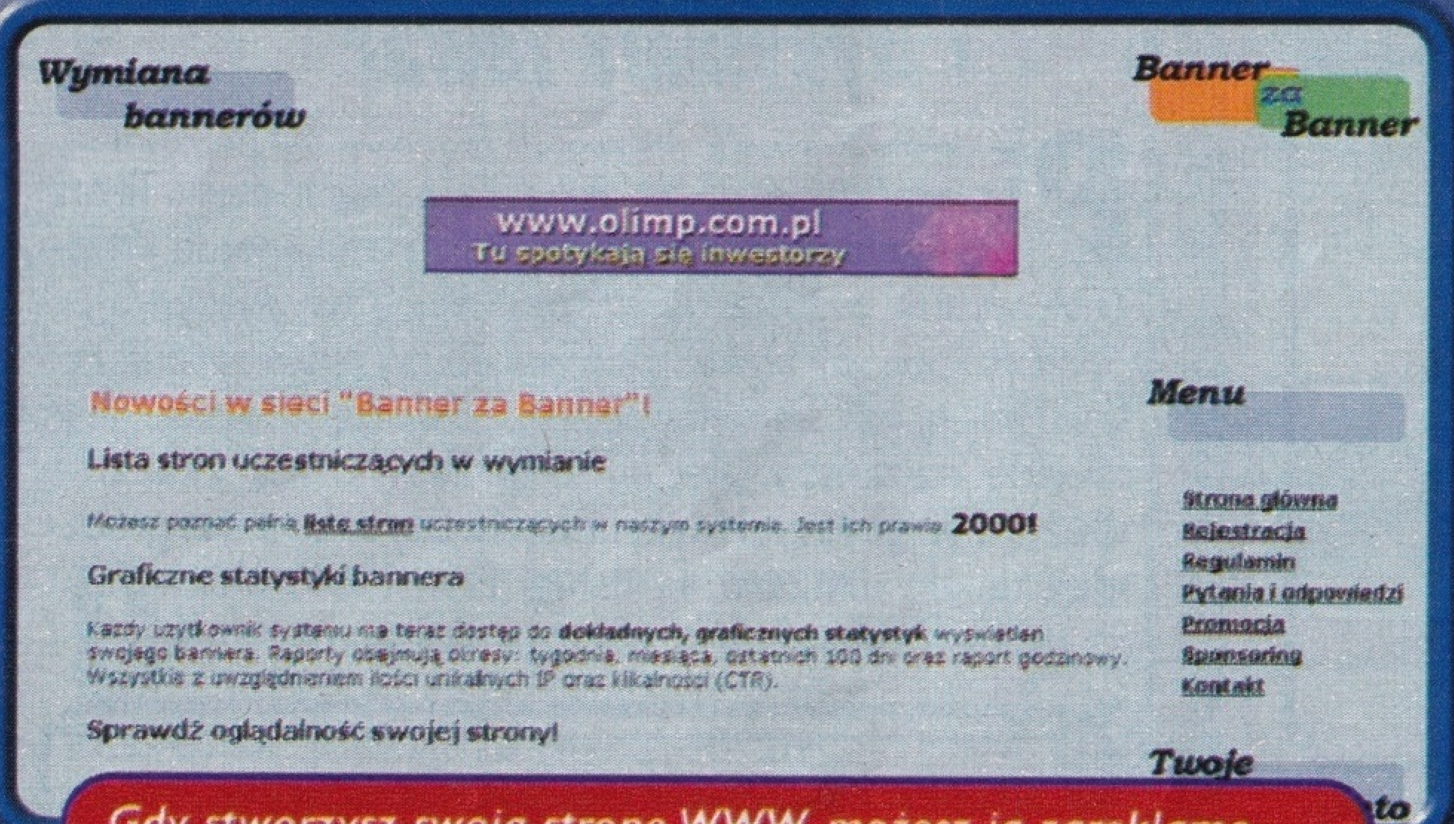
Jak odnieść sukces w Internecie



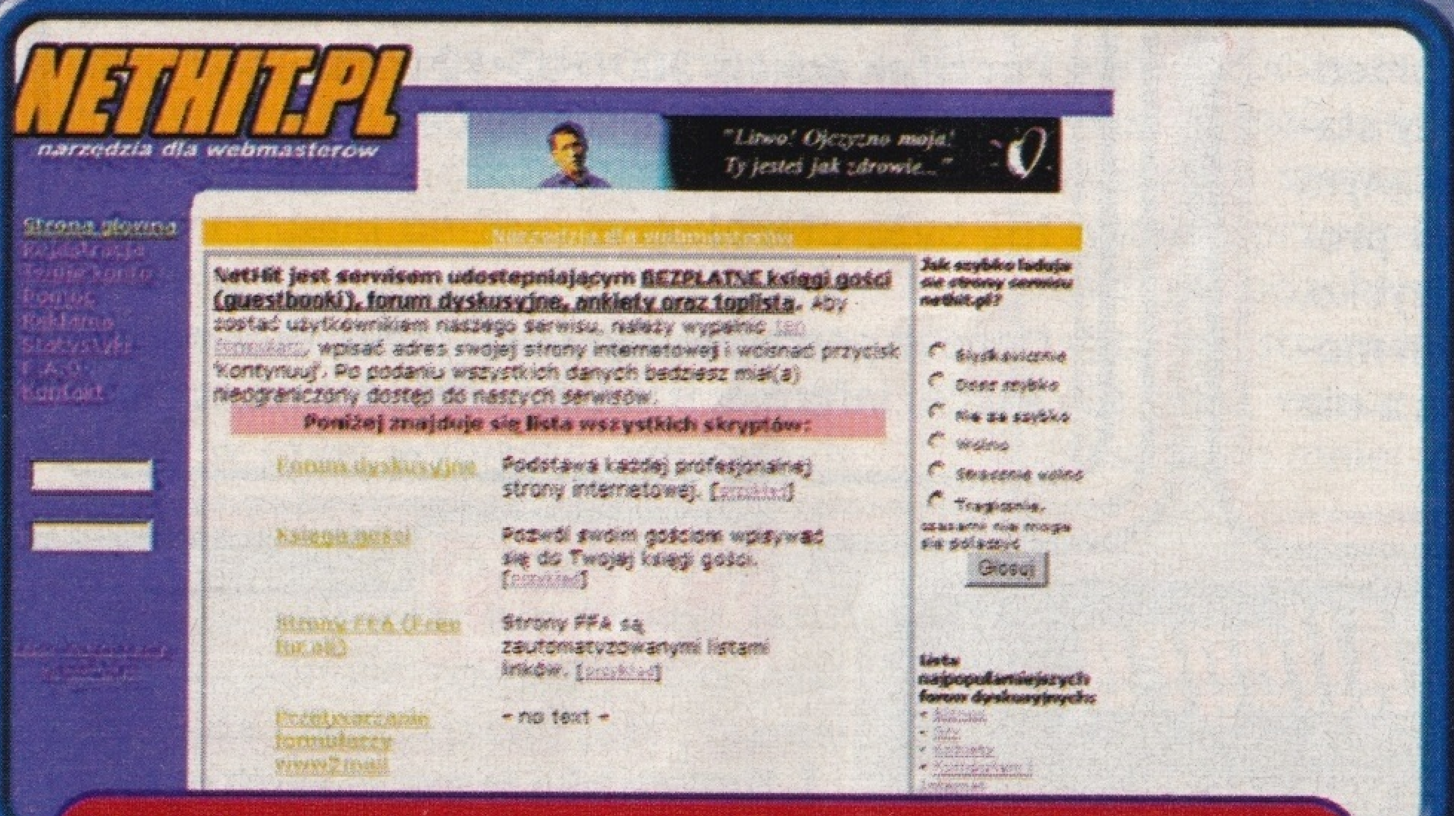
Wystarczy kilka godzin nauki, żeby zrobić stronę internetową. Wykonanie dobrej i popularnej witryny, którą odwiedzi wiele osób, to już prawdziwa sztuka. Jak zareklamować się w Sieci?



W Sieci jest bardzo wiele miejsc, gdzie możesz założyć sobie alias, czyli drugi, prostszy adres internetowy



Gdy stworzysz swoją stronę WWW, możesz ją zareklamować. Skorzystaj z możliwości zamieszczenia bannera



Najważniejsze to zaprojektować taką stronę, która będzie miała łatwy do zapamiętania adres

INFO

Wymiana bannerów

- bannermania.nom.pl
- http://www.bannery.pl/
- http://bannery.chmurka.pl/
- http://smartlinks.net.pl/
- http://linkomania.bannerwars.pl/

Może się zdarzyć, że po umieszczeniu twojego wiekopomnego dzieła w Internecie licznik jak na złość nie będzie chciał wskazywać nowych odwiedzin. Co tu zrobić? No cóż, nie od dziś wiadomo, że reklama jest dźwignią Sieci. Nie pozostaje więc nic innego, jak postarać się o odpowiednią promocję i reklamę swojej strony WWW.

Nagłówki to podstawa

Pierwszą rzeczą, o jaką musisz zadbać, i to jeszcze podczas tworzenia strony, jest odpowiednia konstrukcja nagłówka ograniczonego znacznikami <head></head>. Zapisy te są niezbędnymi składnikami każdej dobrej strony WWW i bez nich większość wyszukiwarek źle sklasyfikuje twoją stronę. Na pierwszy rzut oka mogą wydać się niezmiernie trudne i zawiłe, ale... nie taki diabeł straszny. Przykładowy zapis z definicjami wygląda następująco:

```
<META name="Content" content="Moja nowa fajna strona o kreskówkach">
<META name="Keywords" content="mp3, gry, gify, zdjęcia, animki, kreskówki, Pokemony, Dragon Ball">
```

W pierwszej linijce kodu określasz ogólną zawartość witryny, w drugiej natomiast wypisujesz wszystkie słowa kluczowe (keywords), jakie pojawiają się na stronie. Nie należy jednak przesadzać z ich ilością – kilka wystarczy.

Dobry adres

Gdy strona jest już gotowa, należy ją umieścić na dobrym serwerze (w Internecie nie brakuje ofert darmowego publikowania stron.) Wtedy też otrzymasz własny adres WWW. Zazwyczaj nie jest on łatwy do zapamiętania, ponieważ składa się z kilkunastu członów, np.: www.jakisserwer.com.pl/darmowe/d/~mojastrona/index.html. Przyznasz, że taki adres jest bardzo niefortunny. Na szczęście ten problem można łatwo rozwiązać. Wystarczy, że skorzystasz z usług jednego z serwerów oferujących darmowe aliasy. Alias to nic innego jak drugi adres, którego możesz używać zamiennie z oryginalnym. Ma on wiele zalet. Do najważniejszych należy to, że jest dużo prostszy do zapamiętania i można go dowolnie zmieniać. Twoja strona może mieć np. taki adres: www.mojastrona.prv.pl lub www.mojastrona.z.pl. Niektóre serwery aliasowe, w zamian za usługi, żądają umieszczenia na stronie własnej reklamy.



Internetowe wyszukiwarki

Gdy napiszesz dobry nagłówek i postarasz się o atrakcyjny alias, możesz przystąpić do reklamowania swojej strony. Najłatwiejszym i bardzo skutecznym sposobem jest dodanie strony do internetowych wyszukiwarek. Można to zrobić na trzy sposoby.

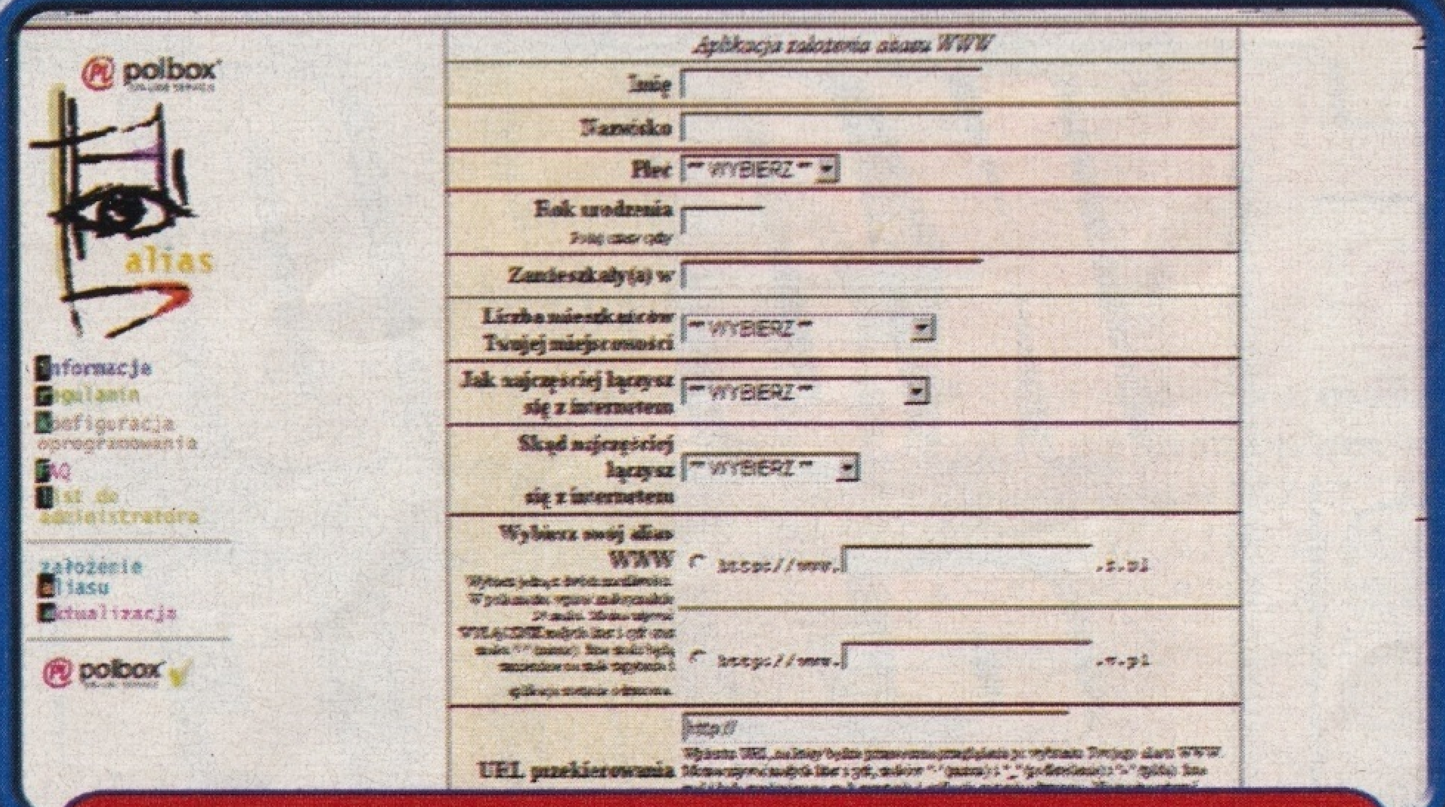
Pierwszy – to mozolne wstukiwanie adresu strony w każdej wyszukiwarce i wypełnianie dziesiątek formularzy. Jest to metoda czasochłonna, ale dzięki niej będziesz miał pewność, że twoja strona została dodana tyl-



INFO

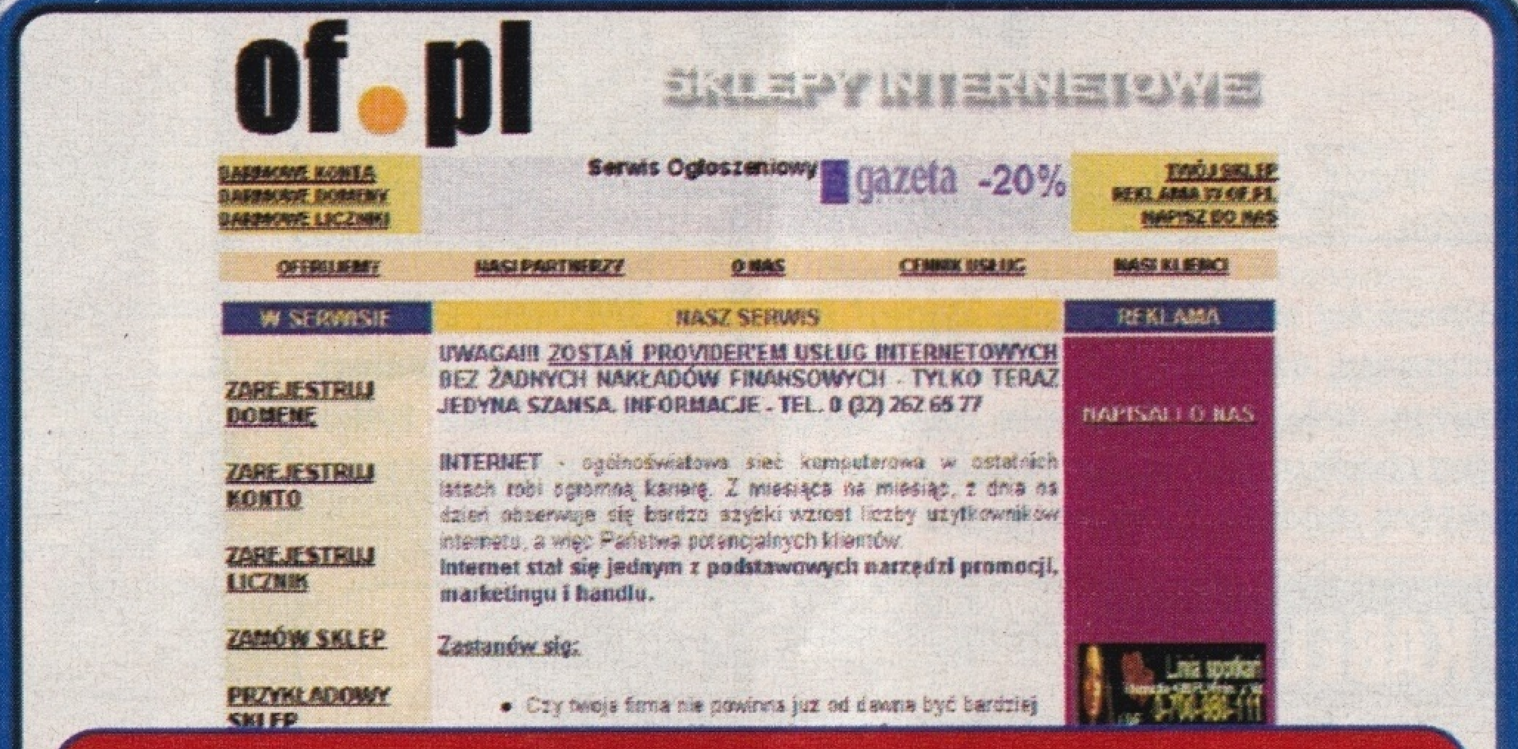
Darmowe umieszczanie stron

- http://republika.pl/
- http://www.poland.com/
- http://www.obywatel.pl/
- http://strony.wp.pl/
- http://ringo.yoyo.pl/
- http://www.hg.pl/
- http://free.of.pl/



Polbox to jedna z popularniejszych stron oferujących aliasy. Niestety, zamieszczone tam formularze są skomplikowane





Najlepiej wybierać takie strony, które zostały sprawdzone przez innych internautów i cieszą się ich uznaniem. Np. www.of.pl

ko do tych wyszukiwarek, na których ci zależy. Drugim sposobem jest skorzystanie z usług jednego z „kombajnów" (np. http://pollinks.org.pl/rejestrator/), w którym wypełniasz tylko jeden formularz, a strona zostanie dodana do kilkudziesięciu wyszukiwarek.

Trzeci sposób to wykupienie specjalnej usługi polegającej na dodaniu adresu strony do tysięcy spisów i katalogów internetowych na całym świecie. Taka przyjemność kosztuje od kilku do kilkuset złotych.

A może tak bannerek?

Innym, dość dobrym, sposobem zwiększania oglądalności strony jest wymiana bannerów. Polega to na tym, że pozwalasz, aby na twojej witrynie wyświetlały się bannery innych, a w zamian za to na ich stronach będzie zamieszczona twoja reklama. Systemy bannerowe działają w oparciu o tak zwane ratio, które określa stosunek wyświetlania bannerów na wykonanej przez ciebie stronie do twoich reklam wyświetlanych na stronach innych użytkowników. Zapis „ratio = 3:1" oznacza, że jeżeli na twojej stronie „obcy" banner zostanie załadowany trzy razy, to twoja reklama pojawi się na stronie innego użytkownika jeden raz. Aby zapisać się do takiego systemu, trzeba przede wszystkim:

1. Wybrać system, który oferuje najlepsze warunki (dobre ratio) i cieszy się wśród użytkowników największą renomą (najpopularniejszym systemem jest Bannermania).
2. Wykonać interesujący banner w formacie przyjętym przez operatora systemu. Służy do tego wiele darmowych programów dostępnych w Sieci. Skuteczny banner powinien być atrakcyjny wizualnie i odznaczać się na tle innych. Jego treść powinna zachęcać do odwiedzenia twojej strony, a tekst musi być zwięzły i na temat, czyli w prosty sposób informować o zawartości strony. Nie ma mowy o błędach ortograficznych czy stylistycznych. Banner nie powinien przekraczać określonej wielkości, np. obrazki powyżej 30 KB są nie do przyjęcia.
3. Wypełnić formularz zgłoszenia.
4. Załadować banner do systemu (trzeba podać ścieżkę, gdzie znajduje się twoja reklama).
5. Wkleić na stronę odpowiedni kod HTML podany przez operatora.
6. Warto pomyśleć też o wymianie reklam ze stronami o podobnej tematyce.

Ogłoszenia

Dobrym sposobem na reklamę strony jest wysłanie informacji na odpowiednią grupę dyskusyjną. Najlepsza jest news:pl.comp. www.nowe-strony. Spo tkasz tam wielu doświadczonych twórców witryn internetowych, którzy z przyjemnością podzielą się swoją wiedzą. Dlatego warto wysłuchać ich uwag i poprawiać stronę tak, aby była lepsza. Jeżeli zdecydujesz się na wysłanie wiadomości, musisz pamiętać, że każda grupa ma swoje zasady, których trzeba przestrzegać. Jeżeli nie chcesz zostać źle potraktowany, powinieneś pamiętać o kilku najważniejszych zasadach Netykiety:

- Nie krzycz wielkimi literami, np.: MOJA STRONA JEST NAJLEPSZA!!!!
- Nie używaj obraźliwych wyrazów.
- Szanuj opinię innych internautów.
- Nie wysyłaj załączników ani wiadomości w formacie HTML.



INFO

Najpopularniejsze systemy hostingowe (darmowe aliasy)

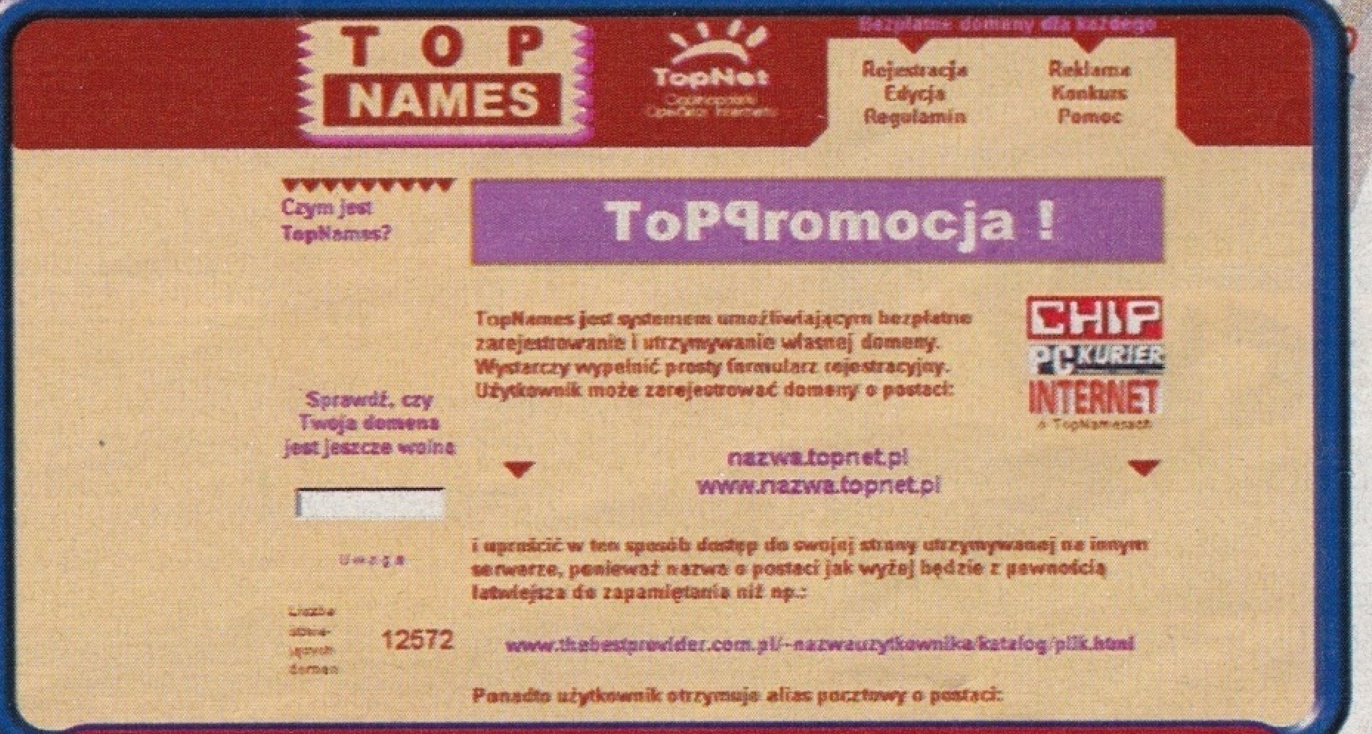
- www.prv.pl
- www.z.pl
- www.w.pl
- www.of.pl
- www.nethit.pl
- www.topnet.pl
- www.dodaj.sobie.to

Uważaj na spam

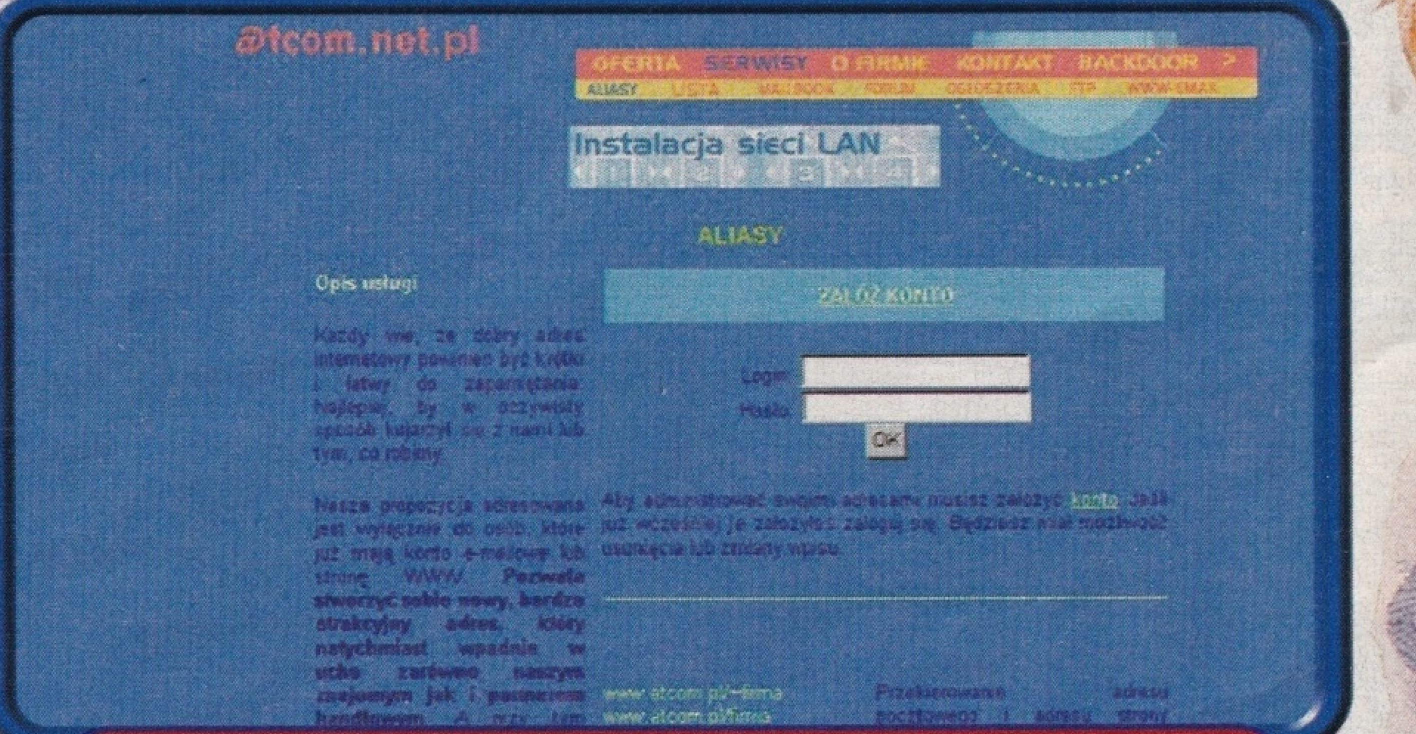
Z reklamowaniem nie ma co przesadzać, ponieważ bardzo szybko można być posądzonym o spam (wysyłanie dziesiątek wiadomości lub e-maili reklamowych), a wtedy reklama, zamiast zachęcać do odwiedzin na twojej superstronie, odniesie skutek odwrotny. Konsekwencją spamowania może być też likwidacja twojego konta e-mailowego.

Teraz, skoro poznałeś już sposoby na zwiększanie popularności swojej, z takim trudem stworzonej, strony, możesz zdecydować się na najodpowiedniejszy dla siebie system. Nie musisz ograniczać się tylko do jednego. Pamiętaj natomiast, że i tak najważniejsza jest sama strona, którą chcesz reklamować i jeżeli okaże się dobra, to na pewno będzie ją odwiedzało mnóstwo osób. A tego ci życzymy!

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa Bauer



Pod adresem www.topnet.pl znajdziesz wiele cennych informacji dotyczących na przykład zakładania aliasów



Aby skorzystać z usługi przyznania dodatkowego adresu, musisz spełnić określone warunki



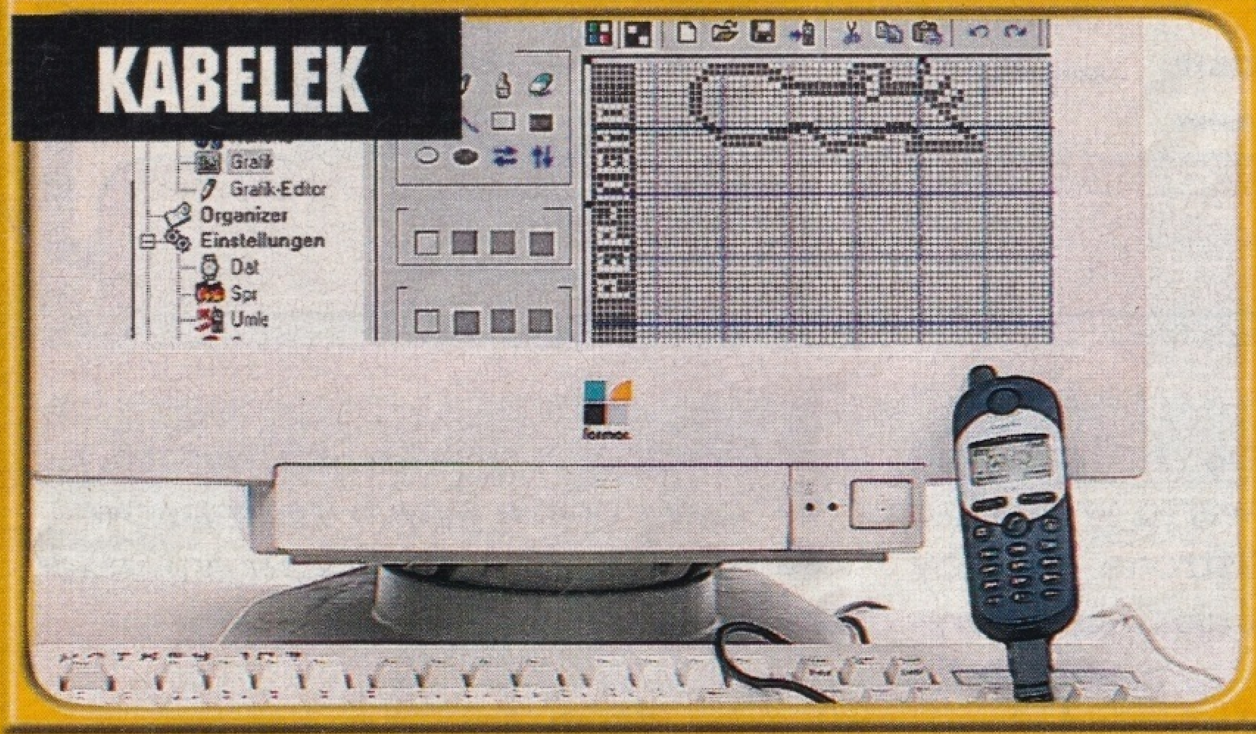
SPOSÓB NA LOGO

SMS Z SIECI



Najprościej wysłać logo czy sygnał dzwonka SMS-em. Gdy go otrzymasz, obrazek lub melodyjkę możesz zapisać w pamięci swojego telefonu. Wysłanie logo SMS-em jest możliwe tylko w przypadku telefonów Nokii. Dźwięki mogą odbierać jeszcze niektóre modele Sagema (patrz ramka informacyjna)

KABELEK



Możesz też połączyć telefon z komputerem przy pomocy kabla i w ten sposób wysłać melodyjkę lub obrazek. Konieczny jest do tego program regulujący przepływ danych z komputera do telefonu komórkowego. Polecamy „Phone Editor Pro" (możesz go ściągnąć ze strony www.soda.de/download.html)

PORT IR



Telefony Nokii i Siemensa posiadające port podczerwieni (iR) mogą odbierać loga także tą drogą. Do tego jednak potrzebny jest również port podczerwieni w twoim komputerze oraz odpowiedni program, który zadba, by wysyłane przez ciebie elementy dotarły na komórkę w odpowiedniej formie

KOMÓRKOWE SZALEŃSTWA



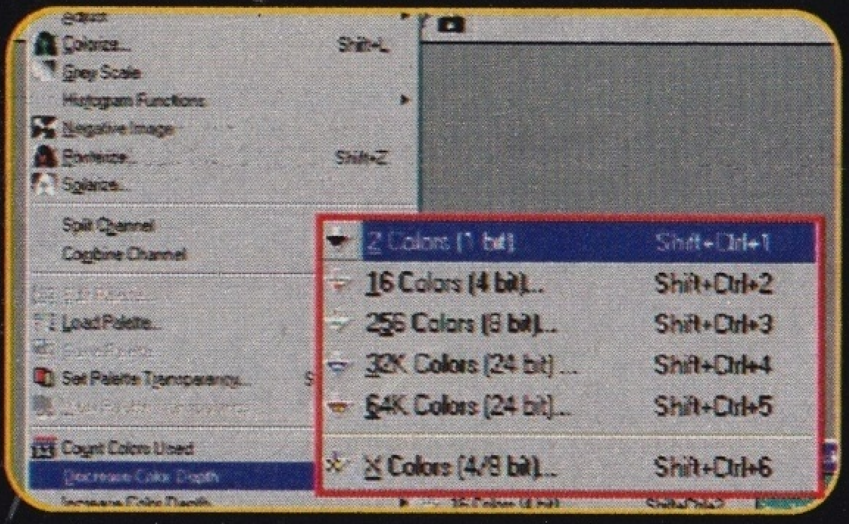
Hity Eminema jako melodyjki, logo CLICK! na wyświetlaczu twojego telefonu komórkowego: wszystko to sprawi, że twój telefon będzie oryginalny. Jak to osiągnąć? Masz dwie możliwości: albo skorzystać z propozycji operatorów usług audiotekstowych (0-800...), albo poszukać odpowiednich stron WWW w Internecie. Operatorzy często kuszą płatnymi ofertami przesłania logo lub melodii na telefony komórkowe, ale uwaga! To droga zabawa! Ten sam efekt osiągniesz, buszując w Sieci i nie stracisz przy tym praktycznie ani grosza. Podpowiemy ci, gdzie zajrzeć, by ściągnąć oryginalne logo lub melodyjkę.

W aparatach Nokii i nowszych modelach Siemensa (patrz tabelka Info) bez problemu zainstalujesz na wyświetlaczu dowolne logo. Może być to logo operatora lub symbol grupowy. To pierwsze zastępuje zwykłą identyfikację Sieci na wyświetlaczu twojego telefonu (np.: Idea, Era czy Plus). Symbole grupowe pojawiają się w chwili połączenia z jednym z przypisanych przez ciebie temu symbolowi numerów telefonu. Ta funkcja działa jednak tylko w przypad-

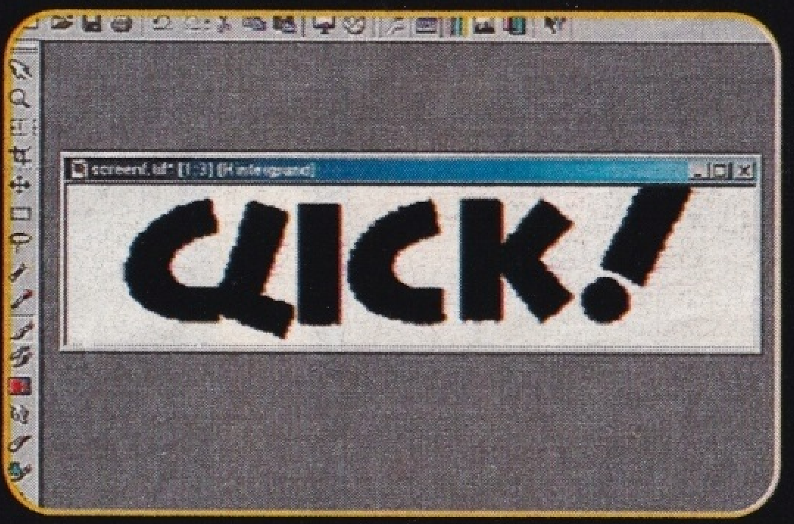
8 KROKÓW DO LOGA



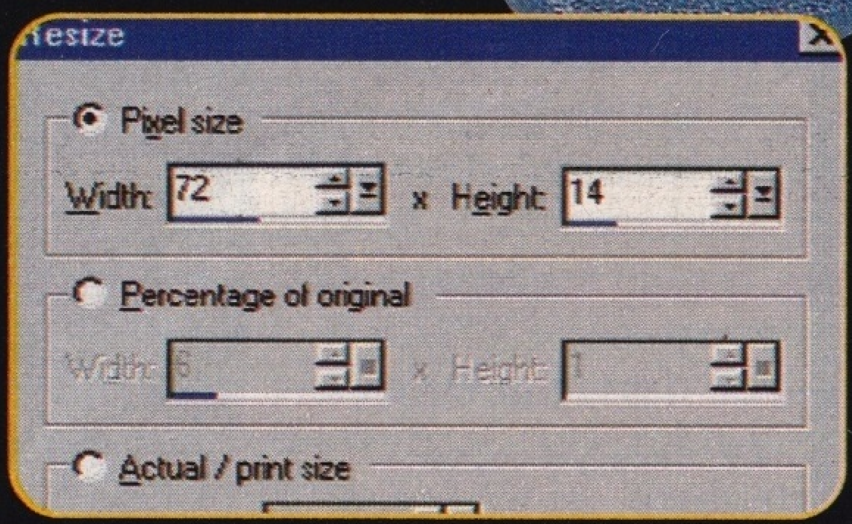
1. Załaduj wymyślone przez siebie logo do programu opracowującego obrazy, np. do Paint Shop Pro (www.jasc.com)



2. Przekształć kolorowy obraz na czarno-biały. W tym celu wybierz opcję : „Colors – Decrease color depth – 2 colors"



3. Używając „pędzla", bez problemu wygładzisz ewentualne niedociągnięcia w czarnym kolorze



4. Wybierając opcję „Image – Resize image", zmniejsz przygotowany obrazek do rozmiarów 72x14 pikseli



Chciałbyś umieścić na wyświetlaczu swojego telefonu komórkowego jakieś zabawne logo, ale nie wiesz, skąd je wziąć. Podpowiemy ci, jak to zrobić!

INFO

Co może twój telefon?

■ Logo operatora możesz przekazywać na następujące modele komórek: Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, Siemens C35i, M35i, S25, S35 i SI45.

■ Grupowe logo wykorzystać możesz w modelach Nokii: 6110, 6210, 7110, 8210, 8810 i 8850

■ Melodyjki odbierać mogą telefony: Nokia 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i i 9110 Sagem 30, 932, 939 i 959, Siemens C35i, M35i, S25, S35i, SI45.

Skarby w Sieci

https://www.wapster.pl
Po zarejestrowaniu się możesz bezpłatnie wysyłać stąd pod swój numer komórkowy loga oraz melodyjki. Dodatkowym atutem serwisu jest jego szybkość działania oraz zawarty na stronach edytor logo!

www.yourmobile.com
Pod tym adresem znajdziesz naprawdę sporo melodyjek do komórek. Możesz je wpisać samodzielnie lub skorzystać z opcji wysłania SMS-em (oczywiście po zarejestrowaniu się).

www.warszawa.aktivist.pl
Kolejna strona umożliwiająca wysyłanie melodii oraz logo na komórki. I tu niezbędna jest rejestracja. Dla bardziej zaawansowanych przygotowano edytory logo oraz melodii.

www.mobile-melodies.com
Olbrzymi wybór melodii, które można własnoręcznie wstukać do edytorów w Nokii, Siemensie czy Ericssonie.

www.swiatgsm.nano.pl
Na tej stronie znajdziesz bardzo wiele przydatnych rzeczy. Wśród nich nie mogło zabraknąć także melodyjek dla Siemensa, Nokii, Ericssona oraz Alcatela. Na uwagę zasługują dokładne opisy sposobu wpisywania melodii.



Niestety, niektóre strony o komórkach są tylko po angielsku

Przydatne programy dla komórek

Nokia Logo Manager (http://www.nokia-gsm.prv.pl)
Dzięki temu programowi stworzysz logo użytkownika i symbole grupowe.

Tone Key (http://www.nokia-gsm.prv.pl)
Bezpłatny edytor melodii, którym możesz komponować dzwonki dla aparatów Nokii. Pod tym adresem znajdziesz też gotowe melodyjki!

Siemens Phone Edytor Pro (http://www.siemensfanklub.prv.pl)
Program shareware dla telefonów Siemens S35/C35, obsługujący dźwięki i obrazy. Dane przekazuje się przez kabel lub podczerwień. Rejestracja: 30 DM. Program w wersji niemieckiej!

MC Tone (www.mctone.purespace.de)
Dzięki temu darmowemu programowi posiadacze telefonów typu Sagem mogą przekształcać utwory MIDI i NOL (z Nokii) w format dźwiękowy Sagem. Utwory transportować można do komórki jedynie przez kabel.

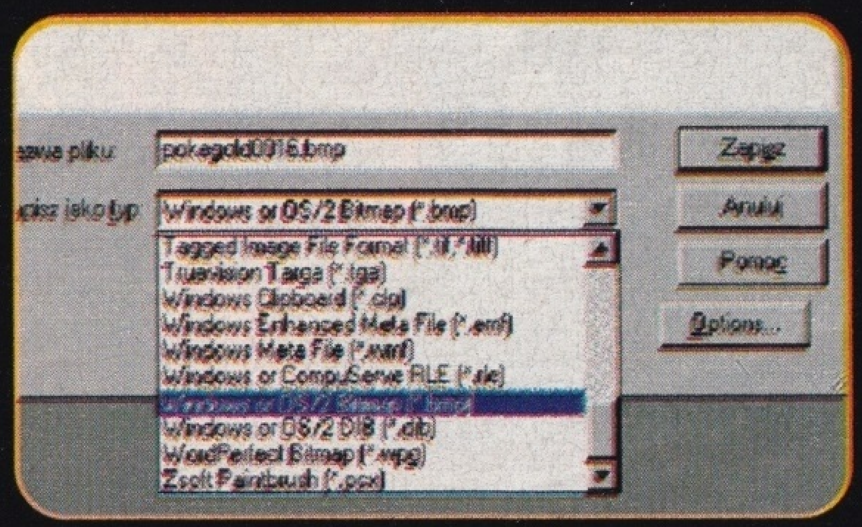
ku aparatów Nokii. Jeżeli chodzi o osobistą melodyjkę, jaka oznajmia nadejście połączenia, masz o wiele więcej możliwości, bowiem większość nowych modeli komórek pozwala wgrać własną ścieżkę dźwiękową. Posiadacze Nokii lub Sagema mogą taką melodyjkę otrzymać SMS-em, zaś w przypadku Siemensa przez kabel łączący PC z komórką lub przez port podczerwieni. Jeżeli twój telefon nie ma możliwości otrzymania i zapamiętania takiego sygnału, skorzystaj z edytora melodii wbudowanego w komórkę. Kody ulubionych hitów znajdziesz w Internecie (patrz ramka). Bardziej wtajemniczeni nie muszą zadawalać się gotowymi melodyjkami czy logami. Istnieje możliwość przekształcenia w logo prawie każdego obrazka i załadowania go do telefonu komórkowego, jak również skomponowania dowolnej melodyjki. Wystarczy jedynie odszukać strony internetowe z odpowiednimi edytorami.

Aby wysłać SMS-a z nowym logiem lub sygnałem, najlepiej skorzystać z bezpłatnego serwisu znajdującego się na stronie **www.wapster.pl**. Poza tym istnieją jeszcze programy freeware i shareware, dzięki którym można zaprojektować własne logo lub melodyjkę.

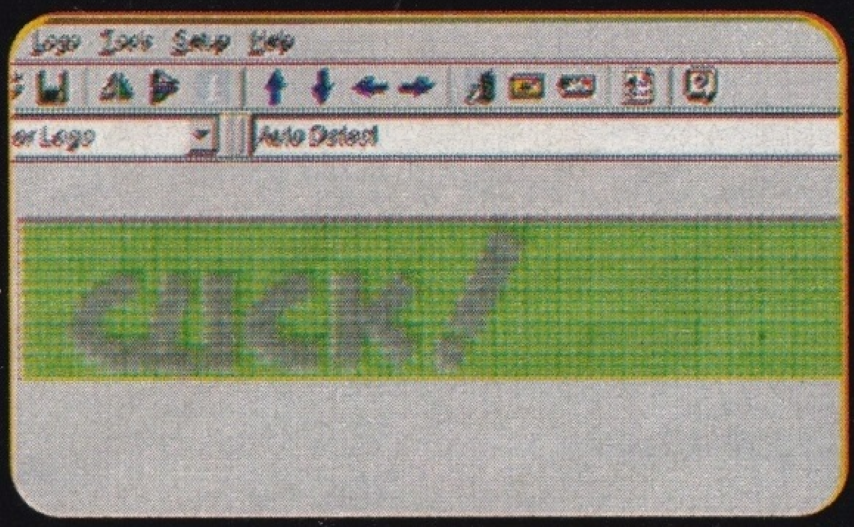
Teraz już chyba nic nie stanie ci na przeszkodzie, by umieścić w telefonie komórkowym oryginalny obrazek i pochwalić się nim znajomym.

Życzymy udanej zabawy!

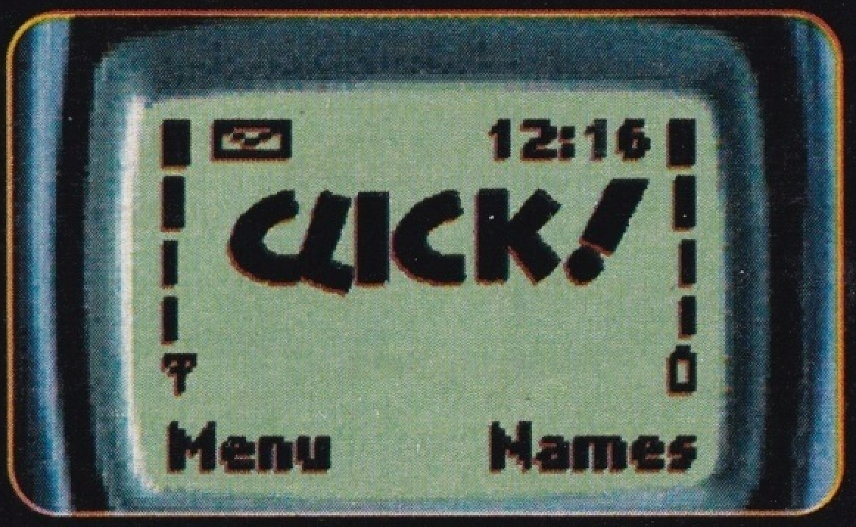




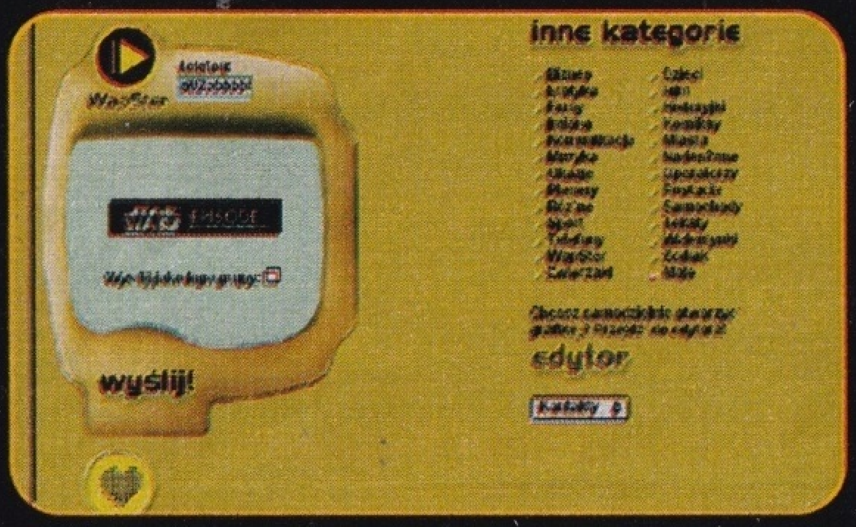
5. Aby stworzony przez ciebie obrazek miał formę logo, musisz go najpierw zapisać w formacie BMP



6. Szczegóły dopracujesz w edytorze logo, np. Nokia Logo Express (patrz ramka „Przydatne programy dla...")



7. Logo pojawi się w twojej komórce jako SMS. Wybierz opcję „Zapisz" i umieść je na wyświetlaczu swego telefonu



8. Na stronie www.wapster.pl znajdziesz wiele interesujących obrazków. Wyślij je jako swoje nowe logo

Zdjęcia: Roman Job, Christian Vogel

DRAGON BALL Z

NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK NA ZIEMI

Miłośnicy DRAGON BALL są gotowi dać wiele za gadżety związane z ich ukochanymi postaciami. A tutaj trafiła im się niezła gratka: film na kasetach wideo

NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK NA ZIEMI na pewno nie jest przeznaczony dla osób, które nie znają najsłynniejszego w Polsce anime. Jest to bowiem drugi pełnometrażowy film z bohaterami DRAGON BALL Z, którego twórcy założyli od samego początku, że widzowie doskonale wiedzą, kto jest kim w serii (a czy może być inaczej?). Film zaczyna się bowiem od sceny, kiedy jakaś tajemnicza postać odnajduje siedem Smoczych Kul i przyzywa Smoka, który spełnia jej jedno życzenie. **Śladami zbieracza kul podąża mały chłopiec o imieniu Son Gohan i świnka Oolong.** Nie wiedzą jednak, że śledzą podłego naukowca, który przy pomocy Smoka zamierza uwolnić tajemniczego Doktora Willow. Zanim jednak dowiesz się, kim tak naprawdę jest ów doktor (na początku przypomina Wielkiego Brata, którego nikt nie widzi, ale wszyscy słyszą) i jakie ma plany wobec ludzkości, minie trochę czasu. Wcześniej pojawi się niejaki Szatan Serduszko i... No właśnie. **Nowicjusze w świecie Dragon Ball poczują się zagubieni. Jaka świnka, jakie Serduszko, jakie Kule? Miłośnicy tego anime z przyjemnością rozpoznają jednak swoich ulubieńców.** W NAJSILNIEJSZYM WOJOWNIKU NA ZIEMI pojawiają się bowiem nie tylko wymienieni wcześniej bohaterowie, ale także Bulma, Genialny Żółw, Krilan, czy (oczywiście) Son Goku. Kontynuowane są również wątki z serialu.



Szatan Serduszko wygląda groźnie, ale jest bardzo miły dla małego Son Gohana

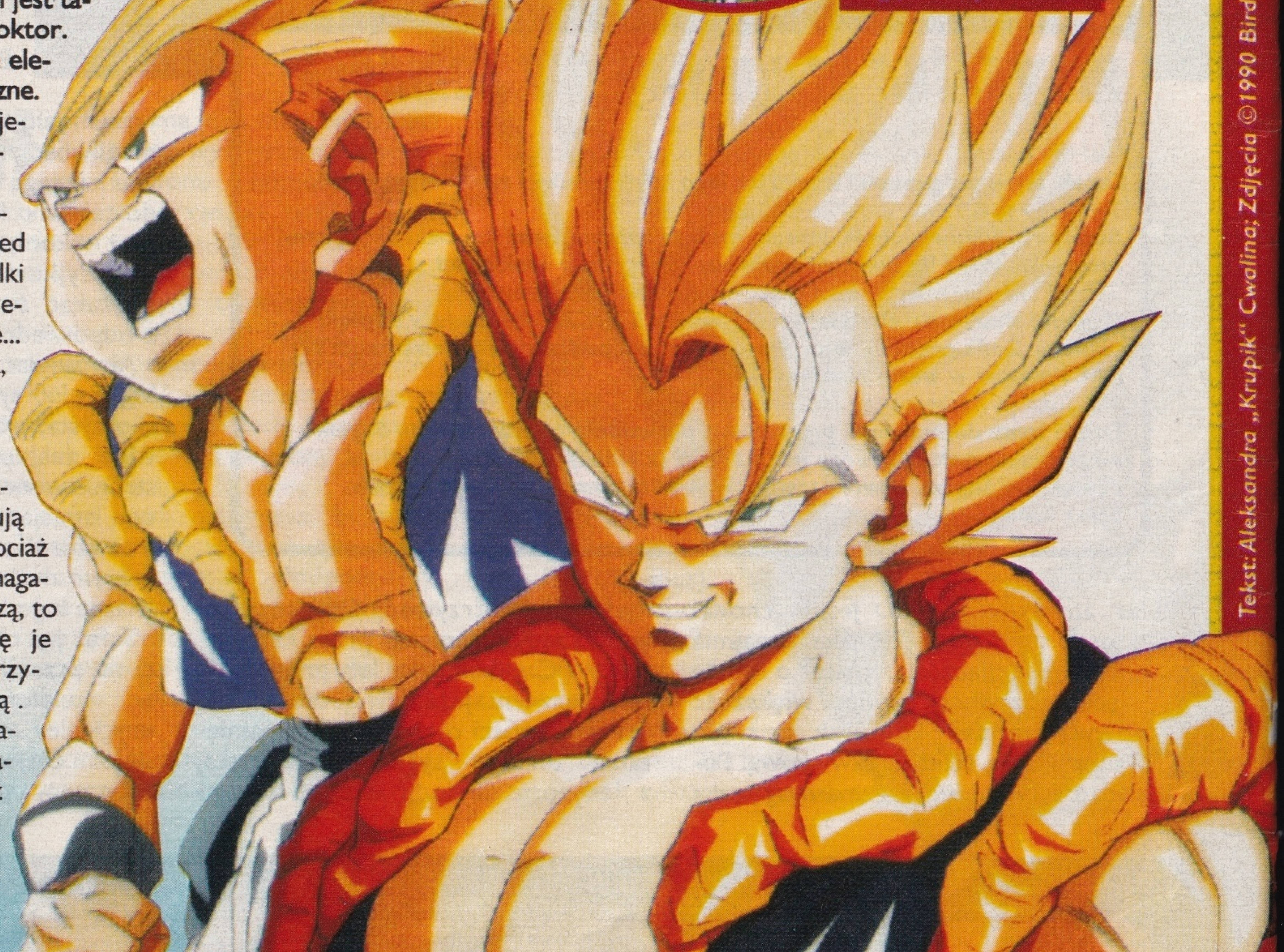
No bo skąd można się dowiedzieć, dlaczego Szatan Serduszko i Songoku nie darzą się sympatią oraz co łączy ze sobą poszczególnych bohaterów.

Jeżeli jednak wiesz, o co w tym biega (i walczy), to nie powienieneś się zawieść. **W filmie jest po trochu wszystkiego (z przewagą efektownych starć). Na początku przeważa tajemnica, bo nikt nie wie, kim jest tajemniczy Doktor. Pojawiają się także elementy humorystyczne.** Zgodnie z tytułem filmu jego bohaterem ma być najsilniejszy człowiek na Ziemi. Niektórzy pamiętają jednak tę planetę sprzed 50 lat i dlatego do walki o ten zaszczytny tytuł (niezbyt dobrowolnie) staje... Genialny Żółw. No cóż, staruszek walczy dzielnie, ale jednak siły już ma nie te, oj nie te... Potem w szranki stają też inni zawodnicy, którzy stosują różne style i ciosy. I chociaż z góry wiadomo, jak te zmagania się skończą, to ogląda się je z dużą przyjemnością. A koniec jest naprawdę wzruszający, bo przecież bohaterowie walczą w obronie Ziemi, naszej ukochanej Planety.

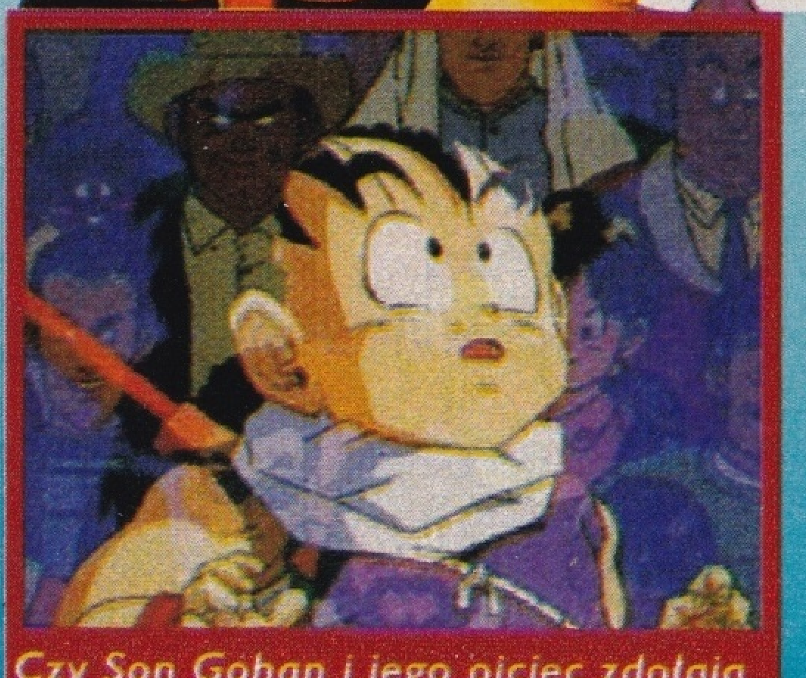
Szkoda tylko, że w gruncie rzeczy historyjka jest mało rozbudowana, chociaż interesująca. Nie da się ukryć, że jest ona skierowana głównie do osób, które pasjonują się walkami. W fabule nie uniknięto także pewnych błędów logicznych. Skoro Doktor Willow i jego kolega zostali zasypani górą śniegu, to w jaki sposób jeden z nich wydostał się na wolność? Są to jednak szczegóły. NAJSILNIEJSZY WOJOWNIK NA ZIEMI jest pozycją, którą powinni kupić miłośnicy Dragon Ball. Jej wartość podnosi także fakt, że polskie tłumaczenie tekstów jest dobre, a lektor ma przyjemny głos. Och, jak dobrze, że ktoś wreszcie zauważył, że warto na poważnie zająć się Dragon Ball!



Panie Dziejku, miało się kiedyś tę krzepę. I teraz tylko roboty mogą mnie pokonać!







Czy Son Gohan i jego ojciec zdołają uratować Ziemię i jej mieszkańców?



Aj, aj, puszczaj oziębły brutalu! Genialny Żółwiu! Ratuuuuj!



W filmie walka na walce walkę pogania. Jest naprawdę gorąco!

Czas trwania:	około 60 minut
Cena:	około 50 zł
Gdzie kupisz:	Planet Manga tel. (022)6352667 Ultima tel. (022)6247816

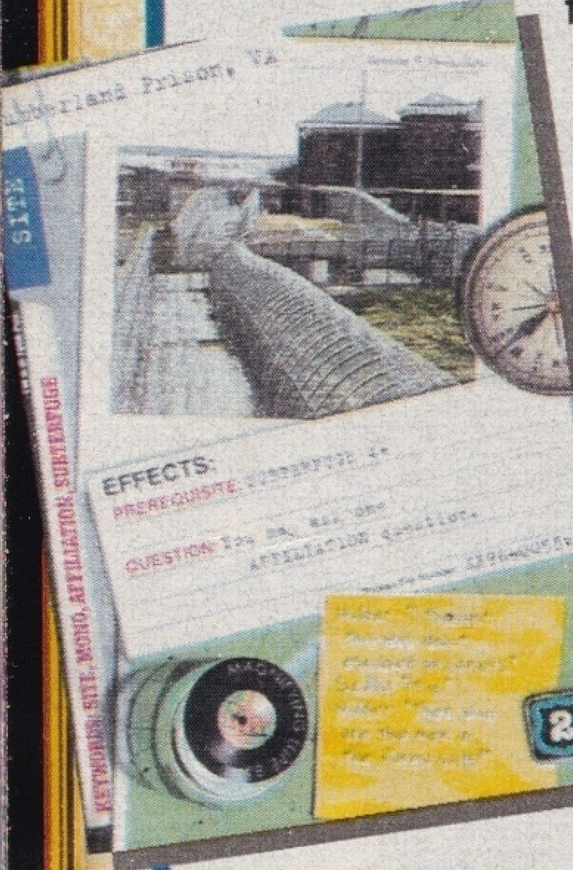
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina; Zdjęcia ©1990 Bird Studio / Shueisha / Toei Animation Co Ltd, ©2001 Planet Manga


UFAJ NIELICZNYM,
STRZEŻ SIĘ
POZOSTAŁYCH
OD 25 KWIETNIA
NA KASETACH WIDEO
I DVD!
X-MEN
© 2000 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
© 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
IMPERIAL
ENTERTAINMENT



W języku polskim funkcjonuje kilka tłumaczeń angielskiej nazwy Collectible Card Games (CCG) – „kolekcjonerskie gry karciane", „gry karciane dla kolekcjonerów" czy „gry karciane do kolekcjonowania". Najpopularniejsze jest jednak określenie, którego używają sami gracze-zbieracze: „karcianki".

Wszystkie tego rodzaju gry mają kilka wspólnych cech. Pierwszą z nich jest fabuła, dzięki której wiadomo, w jakim świecie toczy się cała zabawa i w kogo wciela się gracz. Wybór jest zresztą naprawdę olbrzymi: istnieją karcianki oparte o oryginalne pomysły (np. Magic: The Gathering, Dark Eden), są też próby wykorzystania historii (The Last Crusade). Najliczniejszą grupę stanowią adaptacje filmów, książek czy systemów RPG, a nawet gier komputerowych. Swoich karcianych odpowiedników doczekały się Star Wars i Star Trek, powieści Tolkiena i cykl Diuna, gry fabularne Wampir oraz Cyberpunk, serial Dragonball, gra Pokemon i inne.





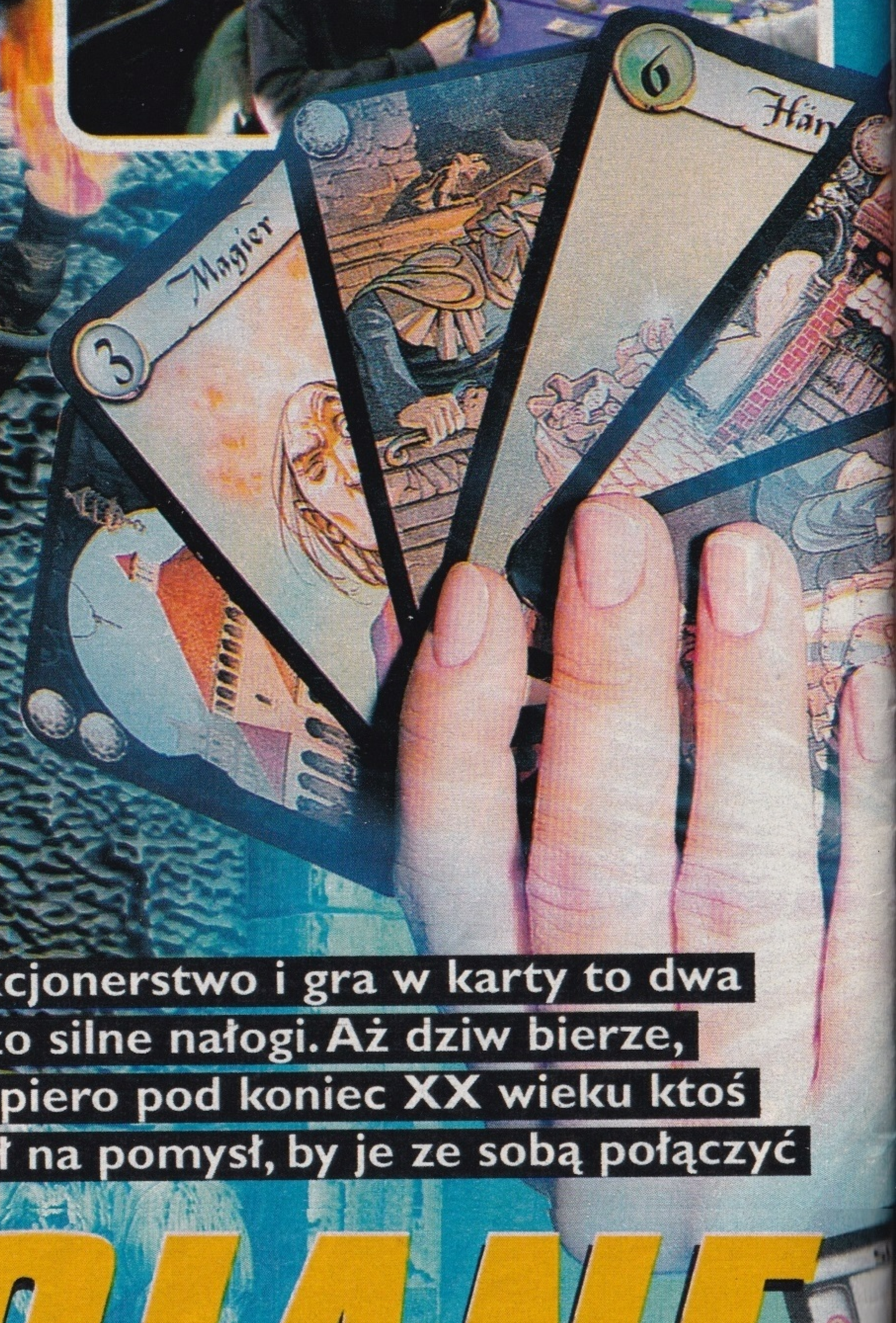
Karty wykorzystywane w grze są prześlicznie ilustrowane – jedną z karcianek ozdabiają nawet prace samego Borisa Valeyo. W zależności od fabuły gry, karty przedstawiają różne postacie (agenta Foxa Muldera), przedmioty (lampę Aladyna), miejsca (planetę Tatooine) i wiele innych rzeczy.

Ostatnie podobieństwo to konieczność samodzielnego złożenia talii. W każdej z gier karcianych istnieje kilkaset lub nawet kilka tysięcy wzorów kart. Z całego tego zbioru zwykle należy wybrać tylko kilkadziesiąt (rzadziej więcej niż sto) i dopiero z tak przygotowanym zestawem rozpoczyna się grę. **Większość karcianek umożliwia zabawę w więcej niż dwie osoby jednocześnie, choć przeważająca część opracowano głównie z myślą o grze dwóch osób.** Z tego powodu trudno wskazać oficjalne zasady dotyczące wieloosobowych rozgrywek, a istnieją też karcianki (nieliczne), które są nawet przeznaczone wyłącznie do zabawy we dwoje.

Miano pierwszej gry karcianej przypada Magic: The Gathering (MTG). Pierwsza edycja tej gry, Alpha, od razu zyskała olbrzymią popularność. Cały nakład bardzo szybko zniknął ze sklepów i równie szybko pojawił się dodruk: edycja Beta, w której (przy okazji) dodano kilka nowych kart. Duża atrakcyjność tej gry sprawia, że cieszy się ona niesłabnącą popularnością.







GRY KARCIANE czyli granie bez prądu

Kolekcjonerstwo i gra w karty to dwa bardzo silne nałogi. Aż dziw bierze, że dopiero pod koniec XX wieku ktoś wpadł na pomysł, by je ze sobą połączyć

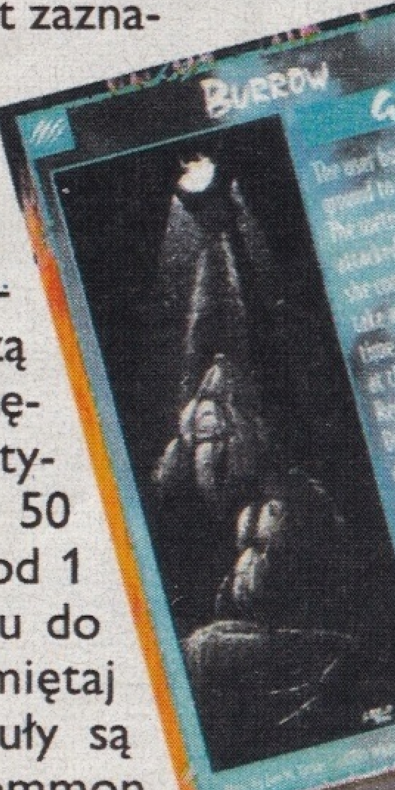
Karcianki w pigułce

● Karty sprzedawane są w kilku rodzajach opakowań. Zawartość zestawu podstawowego (ang. starter, tournament pack, preconstructed deck) zależy od karcianki. Może on zawierać gotową do gry talię (czasami nawet dwie) lub kilkadziesiąt losowo dobranych kart, przeważnie umożliwiających złożenie pierwszej talii. Zestaw dodatkowy (ang. booster) to kilkanaście losowo dobranych kart, które pozwalają uzupełnić kolekcję i zwiększają kombinacje przy składaniu swoich talii.

● W większości gier karty podzielono na kilka grup o różnej częstości występowania w opakowaniu. Wiele wersji tłumaczeń sprawia, że najczęściej wykorzystuje się angielskie terminy określające, jak często dana karta pojawia się w opakowaniu – Common (karty powszechne, zwyczajne), Uncommon – (karty nadzwyczajne, wyjątkowe, unikatowe) i Rare (karty rzadkie) – oczywiście najcenniejsze są te ostatnie. Przykładowo: zestaw dodatkowy do Magic: The Gathering zawiera 11 kart typu Common, 3 typu Uncommon i 1 typu Rare. Przeważnie przynależność do danej kategorii jest zaznaczona na karcie, co pomaga przy ustalaniu jej wartości.



● Ceny pojedynczych kart zależą oczywiście od rodzaju karcianki, ale mieszczą się w przybliżeniu w następujących granicach: karty typu Common kosztują od 50 gr do 1 zł, Uncommon – od 1 zł do 3 zł, Rare – od kilku do kilkunastu złotych. Pamiętaj jednak, że od każdej reguły są wyjątki! Niektóre Uncommon mogą być warte kilkanaście złotych, a Rare nawet kilkadziesiąt lub kilkaset złotych! Dlatego, zanim zaczniesz się wymieniać lub sprzedawać karty, najpierw sprawdź ich wartość! Większość specjalistycznych sklepów udostępnia zachodnie czasopisma, w których drukowane są cenniki. Można również poprosić o pomoc sprzedawcę lub kolegę – pamiętaj jednak, że musi to być osoba, do której masz duże zaufanie. Niestety, zdarza się, że początkujący gracze są podczas wymiany (lub sprzedaży) oszukiwani i oddają karty warte kilkadziesiąt (a czasem i więcej) złotych w zamian za zestaw wart jedynie kilka złotych. W razie wątpliwości zrezygnuj z wymiany i poszukaj jakiegoś wiarygodnego źródła informacji, np. cennika w czasopiśmie lub w Internecie – na pewno się opłaci.





Co wybrać?

W Polsce najpopularniejsza jest karcianka Magic: The Gathering, choć ostatnio równie dużym zainteresowaniem cieszy się Pokemon. Karty do nich dostępne są praktycznie w każdym sklepie z tego typu grami, a także w części księgarń, salonach Empik czy hipermarketach. Znalezienie innych osób interesujących się tymi grami również nie powinno sprawić większych kłopotów – najlepiej spytać się sprzedawcy w specjalistycznym sklepie. W przypadku pozostałych karcianek warto najpierw poszukać miejsca, gdzie spotykają się miłośnicy danej gry.

Czasami może okazać się, że znacznie trudniej znaleźć innych graczy niż same karty. Wtedy pozostaje jedynie kolekcjonowanie kart, co bez możliwości wymieniania się nie jest łatwe – brakujące okazy będzie bardzo trudno zdobyć – i nie sprawia już takiej przyjemności.

Magic: The Gathering

W Magic: The Gathering wcielasz się w postać czarodzieja przemierzającego magiczny świat i pojedynkującego się z innymi magami. Jak na maga przystało, musisz umieścić w swojej talii karty Czarów. Jednak bez magicznej energii – mana – potrzebnej do ich rzucenia niewiele zdziałasz, dlatego musisz także skorzystać z kart Krain. Różnorodność dostępnych czarów (kilka tysięcy) sprawia, że możliwości budowy talii są niemal nieograniczone. Możesz przywoływać magiczne istoty, które będą atakować przeciwnika. Możesz rzucać Czary, które bezpośrednio go zranią. Możesz przeszkadzać rywalowi w rzuceniu jego własnych Czarów i niszczyć jego Krainy, pozbawiając go magicznej energii i czyniąc zupełnie bezbronnym. To tylko kilka podstawowych sposobów na pokonanie przeciwnika – przy tylu rodzajach kart jest ich o wiele więcej. Pamiętaj jednak, że żadna strategia nie zapewni ci sukcesu za każdym razem.

Zasady gry w Magic: The Gathering są bardziej skomplikowane niż w Pokemonie, jednak ich zrozumienie nie powinno sprawić większego kłopotu osobom jako znającym język angielski. Oczywiście pomoc grającego już (i znającego zasady) kolegi na pewno się przyda.

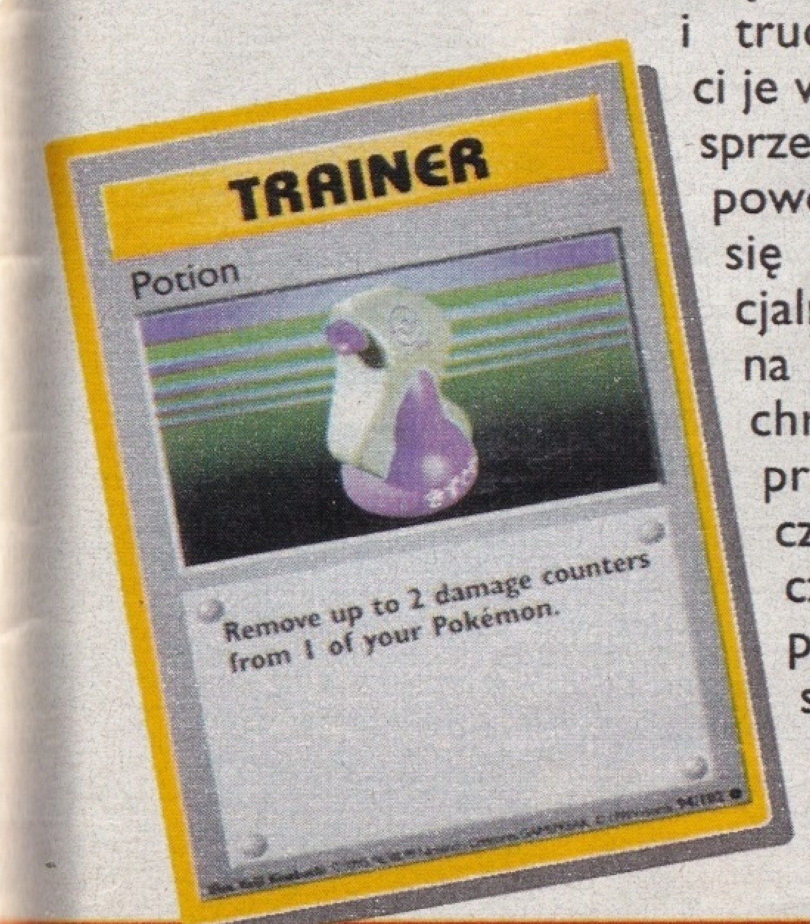
Pokemon

W karciance Pokemon odgrywasz rolę trenera Pokemonów. Każdy z graczy przygotowuje talię, w której oprócz samych stworków muszą znaleźć się karty Energii – bez nich żaden Pokemon nie będzie w stanie nic zrobić. W bardziej zaawansowanych taliach powinieneś także umieścić karty Trenera oraz karty Ewolucji, które zwiększą twoje szanse na wygraną.

Celem gry jest oczywiście pokonanie stworka wystawionego do walki przez przeciwnika. Nie jest to jednak łatwe, gdyż (tak jak w grze na GameBoy) twój wróg może w każdej chwili podmienić wystawionego do pojedynku stworka. Wtedy musisz zareagować na jego ruch i wybrać milusińskiego, który stawi mu godnie czoła. Zabawę komplikują również karty Trenera, które mogą nagle zmienić sytuację, np. uleczyć rany twojego pupila. Duży wpływ mają też karty Ewolucji – dzięki nim Pokemon na stałe zyskuje nowe możliwości i trudniej pokonać go w walce.

Dużą zaletą tej karcianki są bardzo proste zasady gry, dzięki czemu ich opanowanie zajmuje jedynie chwilę. Później można już myśleć tylko o tym, jak rozłożyć na łopatki stworka przeciwnika.

● Podane powyżej ceny dotyczą kart w doskonałym stanie. Karty poobcierane na brzegach, pogięte, pobrudzone czy w jakikolwiek inny sposób podniszczone, znacznie tracą na wartości i trudno będzie ci je wymienić lub sprzedać. Z tego powodu opłaca się kupić specjalne koszulki na karty, które chronią je przed zniszczeniem podczas gry. Na początek wystarczą ci przezroczyste foliowe – nie kosztują wiele (kilkanaście złotych), a spełnią swoje zadanie. Ceny koszulek ze wzmocnionym, plastikowym tyłem dochodzą nawet do kilkudziesięciu złotych.



● Do przechowywania kart, których nie używasz w swojej talii, doskonale nadają się oryginalne tekturowe opakowania. Można w tym celu wykorzystać również albumy na zdjęcia formatu 9x13 – w każdej przegródce mieszczą się dwie karty. Jeśli się na to zdecydujesz, wybierz taki album, do którego będzie można łatwo wkładać i wyjmować karty. Ostatnim, najwygodniejszym (choć i najdroższym) rozwiązaniem jest wykorzystanie segregatora i specjalnych koszulek do niego – kupisz je w większości specjalistycznych sklepów z kartami.

● W niektórych karciankach występującą specjalne, błyszczące wersje kart, tzw. holo lub foil. Karta taka jest kilkakrotnie więcej warta od swojego normalnego odpowiednika, np. foil Common kosztuje przeważnie 2-3 złote.

● Bardzo dużą wartość mają karty promocyjne. Są one dołączane do czasopism poświęconych grom karcianym lub rozdawane jako nagrody za wygraną (czasami nawet za samo uczestnictwo) w turniejach. Także w tym wypadku występują duże różnice w cenach tych kart. Przeważnie kosztują one od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych, choć te najcenniejsze są warte o wiele więcej – nawet kilkaset złotych.



PODAJ DALEJ



Pomóc jednej osobie nie jest trudno, ale milionom? To zadanie ponad siły przeciętnego gimnazjalisty. No, chyba że się jest Trevorem McKinney'em!



Trevor postanowił ulepszyć świat i uszczęśliwić ludzi. Zaczął od pana Simoneta

Przepisz ten list 100 razy, po czym wszystkie kopie wyślij znajomym sąsiadów, a spotka cię olbrzymie szczęście. Eugenia Ó. tak postąpiła i chwilę później znalazła na wycieraczce torbę wypchaną dolarami oraz los z loterii lotto, który dał jej kolejne pół miliona złotych. Marcie K. nie zależało na fortunie i ograniczyła się jedynie do 57 kopii listu. Została zastrzelona podczas próby nielegalnego przewozu przez Ugandę 30 par czapek uszatek.

Grrr... łańcuszki szczęścia! Małe, kłamliwe liściki, które zapychają Sieć bądź też czynią torbę pana listonosza kilka razy cięższą. Obiecują fortuny, lecz tak naprawdę nie dają nic. Należy je omijać z daleka! No, chyba że przypominają one łańcuszek założony przez Trevora McKinney'a (w tej roli znany z filmu „Szósty zmysł" Haley Joel Osment). Chłopiec ów dostał od swego ulubionego nauczyciela Wiedzy o Społeczeństwie, pana Simoneta (Kevin Spacey), skomplikowaną pracę domową. Miał zastanowić się, czy można „naprawić" ludzi i czy da się uczynić ich szczęśliwymi. **Wymyślił więc prostą regułę „Podaj dalej". Każda z trzech osób rozpoczynających zabawę miała pomóc trzem innym osobom, te zaś kolejnym trzem itd. Pomysł chwycił.** Co więcej, w przeciągu kilku miesięcy zamienił się w masowy ruch o zasięgu międzynarodowym! Po świecie krążyły legendy o bogatym adwokacie oddającym samochód obcemu mężczyźnie oraz o bezdomnej kobiecie, która pomogła ściganemu przez policję złodziejowi... Film Mimi Leder (reżyserka katastroficznego „Dnia zagłady") nie ogranicza się jednak do biernego opisu nowej, fikcyjnej manii. Pokazuje również prywatne życie Trevora, wychowywanego przez samotną, pracującą na dwóch posadach matkę (Helen Hunt). Spotkanie tej kobiety z samotnym panem Simonetem staje się początkiem wielkiej, ale i trudnej miłości. Nauczyciel Trevora wstydzi się bowiem blizn, które są pamiątką po jego nieszczęśliwym dzieciń-



Cała rodzina w komplecie? Czy tej trójce życiowych rozbitków uda się przełamać strach i zacząć wszystko od nowa?



13 dni

Rok 1962 był tak dawno, że nie pamiętają go nawet najstarsi redaktorzy CLICKA!. Mimo to przeszedł on do historii jako rok słynnych „13 dni". Dwa wielkie supermocarstwa – Stany Zjednoczone i ZSRR – rywalizowały wówczas o władzę nad światem. Każde z nich chciało mieć największe wojska, najlepsze radary, najsmaczniejsze ziemniaki i pierwszego człowieka na Księżycu. Mówiło się nawet, że wojna wisi w powietrzu. W dniu 16 października 1962 roku amerykański doradca ds. bezpieczeństwa, McGeorge Bundy, przedstawił prezydentowi Kennedy'emu zdjęcia zdobyte przez jego szpiegów. Wynikało z nich, że ZSRR rozlokowało na Kubie pociski balistyczne średniego zasięgu, pozwalające w przeciągu kilku minut przyozdobić nuklearnym grzybem największe miasta USA. Sześć dni później w specjalnym orędziu do narodu Kennedy poinformował o tym odkryciu Amerykanów. Reakcja społeczeństwa była natychmiastowa. Ze sklepów zniknęły niemal wszystkie produkty. Kto mógł, kopał piwnice i gromadził w nich zapasy na kilka miesięcy. Puste do niedawna kościoły zapełniły się tłumem wiernych, zaś książki o obronie w przypadku ataku nuklearnego stały się bestsellerami.



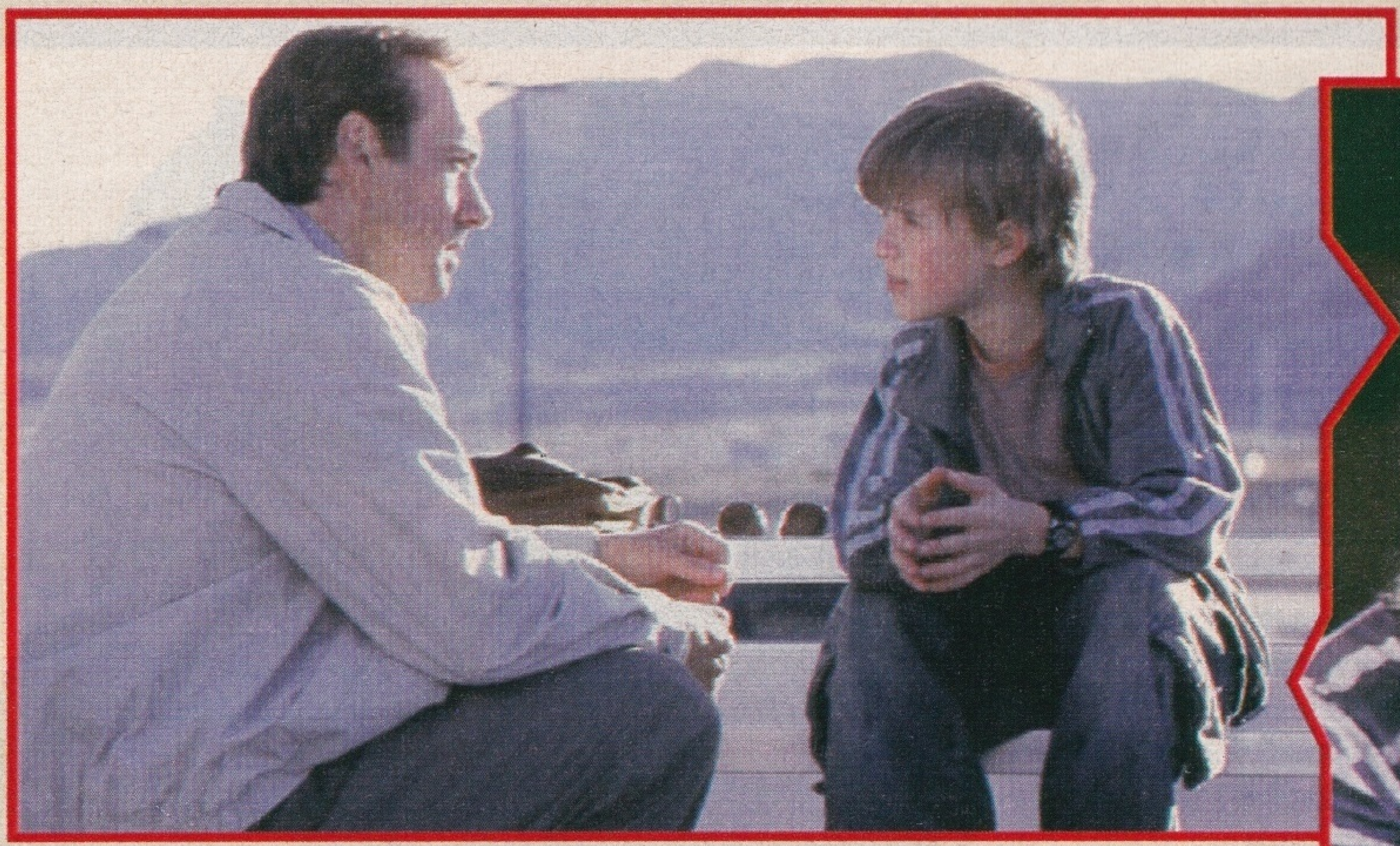
Tymczasem w Białym Domu ważyły się losy ludzkości. Prezydent John Kennedy, jego brat Robert oraz ich ulubiony doradca, wpływowy Kenenth O'Donnel (Kevin Costner) rozmyślali nad sposobem zakończenia kryzysu nazwanego później kubańskim. Na niekończących się spotkaniach rozważali każdą propozycję, łącznie ze zbombardowaniem wyspy i znajdujących się tam pocisków S4. Ponieważ nie chcieli, by na morzu doszło do konfrontacji zbrojnej pomiędzy stacjonującymi tam okrętami rosyjskimi i amerykańskimi, starali się doprowadzić do ugody. Nie wiedzieli nawet, że w 2001 roku nakręcą o nich emocjonujący film...



Zagrożenie nuklearne to nie przelewki. Dlatego prezydent i jego doradcy debatują na okrągło



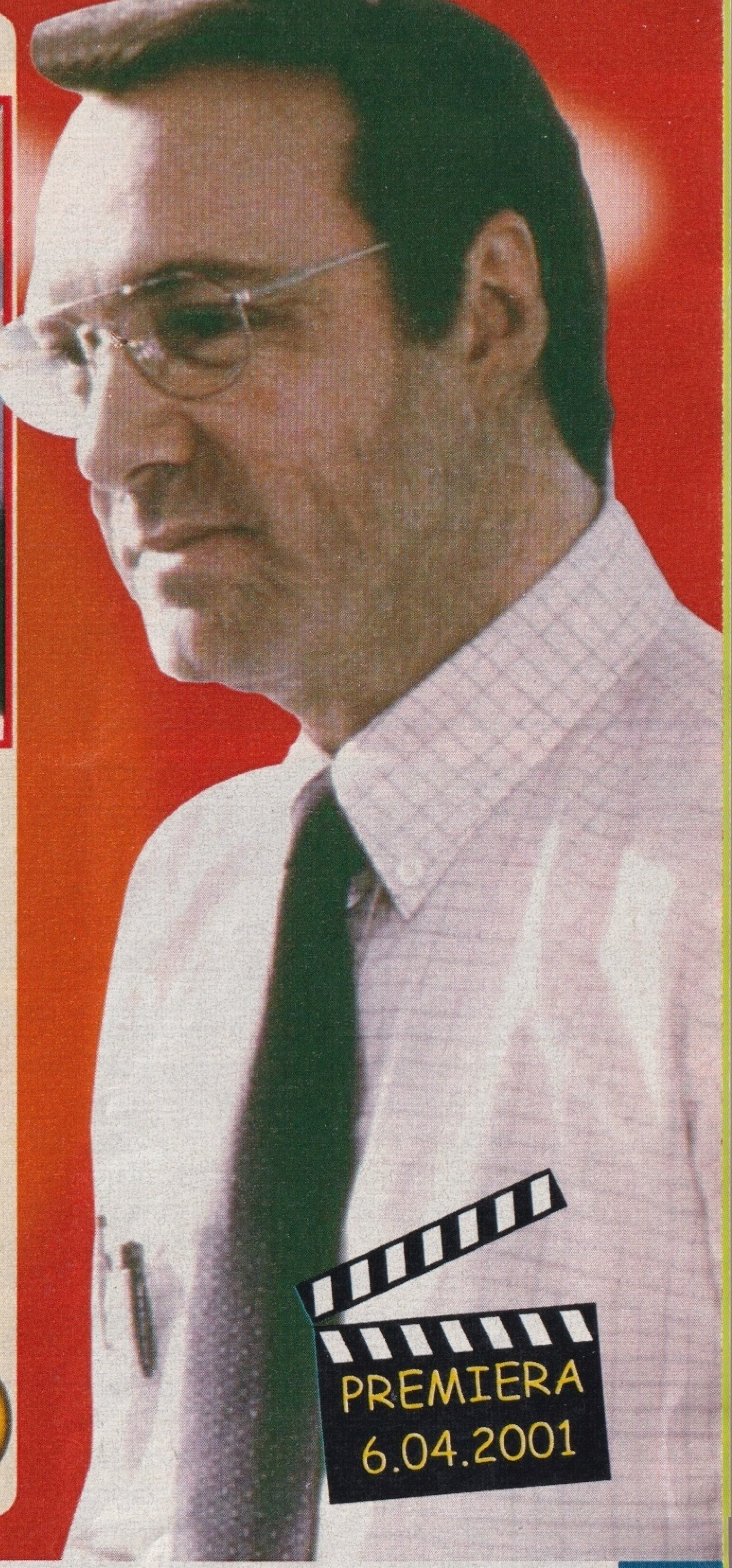
PREMIERA 20.04.2001



Simonet jest ulubionym nauczycielem Trevora, a Trevor jego najlepszym uczniem. Ta szkolna zażyłość ma szanse przerodzić się w prawdziwą przyjaźń



Matka Trevora pracuje na dwóch etatach, nie ma więc czasu ułożyć sobie życia osobistego



stwie. Nie wierzy, że ktoś mógłby go pokochać, dlatego też separuje się od ludzi, wiodąc proste, niezbyt ciekawe życie. Mimo to jego najzdolniejszy uczeń wierzy, że może mu pomóc, a zarazem pomóc swojej matce i sobie. I to właśnie od niego zaczyna swoje „Podaj dalej".

Akcja filmu toczy się w Las Vegas. Miasto to wybrała sama pani reżyser, chcąc w ten sposób przedstawić świat, w którym bogaci ludzie codziennie ocierają się o biednych i nic sobie z tego nie robią. Uprzykrzyło to pracę kierownikowi zdjęć. „Las Vegas jest trudne do pokazania, ma niewiele zapierających dech w piersiach widoków"– powiedział. „Z drugiej strony jednak to naprawdę nieprzeciętne miasto, jeśli chodzi o kolor, światło i rozgardiasz. Dlatego też znaleźliśmy dlań kontrast – pokój Simoneta. Został on zaprojektowany w palecie szaro-niebieskich kolorów, prostej, może nieco zbyt posępnej, ale na pewno utrzymanej w dobrym guście".

Prasa oceniła film „Podaj Dalej" wysoko, chwaląc zwłaszcza grę aktorską. Nie ma w tym nic dziwnego, wszak to właśnie towarzystwo Kevina Spacey i Helen Hunt przekonało młodego Osmenta, że powinien zainteresować się tą rolą. Po zakończeniu zdjęć do filmu kilkunastoletni talent powiedział: „Bardzo dużo nauczyłem się patrząc, jak oni grają". W podobnym tonie wypowiadał się też znany rockman Jon Bon Jovi, odtwarzający postać niezbyt interesującego się synem biologicznego ojca Trevora. „Postanowiłem walczyć o tę rolę, aby móc pracować w towarzystwie Kevina, Helen i Haley'a, a także całej reszty" – oświadczył na jednej z konferencji prasowych. A czy ty zrobiłeś dziś jakiś dobry uczynek?

Pomysł 5 | Aktorzy 5 | Akcja 5

Podaj dalej
Warner Bros. / USA
Premiera: 6 kwietnia
Od lat 12
www.warnerbros.interia.pl
Jak sprawić, by wszyscy znajomi i sąsiedzi byli szczęśliwi? Spytaj o to Trevora!
5



Wróg u bram

Druga wojna światowa miała wielu bohaterów. Jednym z nich był Rosjanin Wasilij Zajcew, strzelec wyborowy, który wsławił się podczas walk o Stalingrad w 1942 roku.

Akcja „Wroga u bram" zaczyna się na dworcu kolejowym. Młodzi żołnierze jadą na front. Nie wiedzą, co ich czeka. **Spodziewają się wielkiej przygody i bohaterskich czynów. Na miejscu przeżywają szok. Na kocach porozkładanych na ziemi leżą tysiące rannych, wokół wybuchają bomby, a broń otrzymuje co drugi walczący.** Szturm na okopy Niemców kończy się masakrą, ci zaś – którzy widząc beznadziejność ataku, wycofują się – giną z rąk swych dowódców (za dezercję). W chwilę później na pobojowisku pozostają już tylko setki ciał.

Wasilij Zajcew uniknął śmierci. Przeleżał pod zwłokami kolegów kilka godzin. Gdy otworzył oczy, ujrzał niemieckiego dowódcę kąpiącego się w pobliskim budynku. Zastrzelił go. Widział to młody rosyjski oficer polityczny, Daniłow. Postanowił uczynić z Zajcewa gwiazdę. Wkrótce Wasilij trafił do elitarnej drużyny snajperów i zaczął bywać na wódce u samego Nikity Chruszczowa. Przerażeni Niemcy ściągnęli z Berlina swego najlepszego strzelca wyborowego...

„Wróg u bram" to imponujący rozmachem, trzymający w napięciu obraz. A że jest w nim przemoc i krew? Cóż, lepsza krew przelana w szczytnym celu (by uczynić z widzów pacyfistów) niż podczas idiotycznych strzelanin rodem z filmów sensacyjnych.

STARY, GDZIE MOJA BRYKA?

Wszystkie większe serwisy internetowe uznały film „Stary, gdzie moja bryka?" za kontrowersyjny. Nie dlatego, że stawia niemoralne pytania, pokazuje przemoc czy obraża uczucia religijne. **Ta zwariowana komedia budzi dwa rodzaje reakcji: histeryczny śmiech przechodzący z czasem w płacz bądź całkowite zażenowanie połączone z kwestią „Ratunku! Ewakuujcie mnie z kina!".**

Bohaterami filmu są dwaj młodzi chłopcy, którzy dzień wcześniej bawili się na świetnej imprezie. Rano nic nie pamiętają, wiedzą tylko, że ich dziewczyny obraziły się na nich. Zdemolowanie domu i zapomnienie o rocznicy to w końcu wystarczający powód, by się nie odzywać! Jesse i Chester nie czują się winni. Kupili przecież prezenty dla ukochanych, tyle że zostawili je w samochodzie i nie wiedzą, gdzie zaparkowali...

Bohaterowie wałęsają się po osiedlu i ładują się w coraz większe kłopoty. Ścigają ich miłośnicy UFO, szalone panienki w kusych wdziankach, tajemniczy goście ze Skandynawii – wszyscy przekonani, że Jesse i Chester wiedzą, gdzie jest niezwykłe urządzenie kryjące w sobie klucz do tajemnic wszechświata. Jeżeli atak rozszalałych strusi i policjanci zakochani w pączkach są tym, co cię bawi, idź do kina na ten film.



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Warner Bros., ITI-UIP, Kino Świat, Syrena Entertainment Group

news telegram

Metallica i gry

Już w czerwcu piosenek tego popularnego zespołu będą mogły posłuchać osoby bawiące się w TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN, wyścigi na Playstation 2. Przebój Metallici, „Fuel", będzie głównym tematem gry, w której pojawią się także utwory Digital Assassins, 303 Infinity, Fear Factory i Un Loco.

Sukces Sony

Playstation 2 jak świeże bułeczki

Najnowsza konsola Sony atakuje jak burza. Pod koniec marca na całym świecie sprzedano 10 milionów jej egzemplarzy! Ten wynik jest ponad trzy razy lepszy od wyników sprzedaży pierwszego Playstation (w takim samym przedziale czasowym). Dumne z tego sukcesu Sony zapowiedziało dalszą i zmasowaną ofensywę. W kwietniu na rynku ma się pojawić 1.5 miliona PS2, a na jesieni ta liczba wzrośnie podobno do 2 milionów konsol na miesiąc. Takie plany wydają się bardzo interesujące, ale pozostaje jedno pytanie. Ciekawe, jak wpłynie na nie pojawienie się najnowszego dziecka firmy Nintendo – GameBoy Advance. Przypomnijmy, że już w dniu premiery sprzedano w Japonii 650 tysięcy tych przenośnych konsolek. Zapowiada się więc zażarty bój!



Wejście Smoka

czyli powrót Extragry

Jaka powinna być dobra gra (ekstragra, supergra, gigagra, megagra, utragra)? Bynajmniej jej jedyną zaletą nie może być niska cena. Musi być po prostu... dobra. Ciekawa, wciągająca, mająca ładną oprawę graficzną i muzyczną. Od takiego produktu trudno się oderwać. W ostatnich miesiącach na naszym rynku pojawiło się wiele tanich gier. Niewiele osób pamięta, że taką rewolucję rozpoczęła Extragra. Niestety, pojawiło się jej tylko jedno wydanie (z DEVIL INSIDE), a potem słuch o całym przedsięwzięciu pt. „Dobre, tanie gry" zaginął. Teraz Extragra powraca i to w naprawdę wielkim stylu. W tej serii (8 maja) zostanie bowiem wydana jedna z najlepszych gier ostatnich miesięcy: GIANTS (oczywiście w polskiej wersji językowej). I na koniec naprawdę dobra wiadomość: ten przebój będzie kosztował tylko 29, 90 zł!



Skacz, skacz radośnie do góry

i w dół, jak Mistrz Małysz



Opisywane przez nas Deluxe Ski Jump oraz RTL Skispringen (CLICK 06) nie są oczywiście jedynymi grami, w których można wypróbować swoje umiejętności narciarskie. Ski Jump International 3.0 to kolejna propozycja przygotowana, podobnie jak DSJ, przez programistę-amatora. Szata graficzna i oprawa dźwiękowa są na archaicznym poziomie, ale – tak samo jak w Deluxe Ski Jump – elementy te nie przeszkadzają w dobrej zabawie.

W SJI można wystartować w konkursie indywidualnym lub drużynowym. W tym pierwszym wypadku masz do wyboru Puchar Świata, Turniej Czterech Skoczni, zawody na dowolnie wybranych obiektach oraz turniej Króla Skoczni. Dla początkujących na pewno pomocna okaże się możliwość treningu. Jeśli więc podobało ci się DSJ, to spróbuj swoich sił także w Ski Jump International. Wersję demonstracyjną oraz kilka nowych skoczni można ściągnąć np. ze strony **www.skoki.inf.pl** (dział multimedia).



Pokemony a sprawa saudyjska

Sprzedaż zabroniona

W Arabii Saudyjskiej wprowadzono zakaz sprzedaży gier i kart z Pokemonami. Powodem ma być odkrycie przez władze arabskie odmiennych od islamskich symboli religijnych, takich jak krzyże czy gwiazda Dawida, umieszczonych na produktach z ulubionymi Pokemonami. Najwyższy Komitet Badań Naukowych i Prawa Islamskiego uznał w związku z tym, że ukochane przez dzieci na całym świecie stworki „opętują umysły i promują hazard". I choć jest to pierwszy przypadek takiego odczytania figur geometrycznych przedstawionych na kartach do gry, sprawa wydaje się przesądzona, bo prawo arabskie jest bardzo surowe. Pokemonom do Arabii Saudyjskiej wstęp wzbroniony!



Emulator GBC

...na Playstation 2



Konkurencyjne firmy, produkujące konsole, walczą ze sobą, jak mogą. Sony i Nintendo już od lat starają się przeciągnąć jak najwięcej graczy na swoją stronę. Tym razem punkt zdobyło Sony. Na jej najnowszej Playstation 2 można bowiem grać w przeboje z GameBoy Color. Jest to możliwe dzięki GameStudio, emulatorowi przenośnej konsolki, zrobionemu przez producentów „maszynki do oszukiwania", czyli Action Replay. Urządzenie z kartridżem z GBC podłączasz do gniazda pamięci w PS2. Gry na przenośną konsolkę wyglądają lepiej na większych telewizorach. Dzięki urządzeniu mają też ładniejszą grafikę. Wadą GameStudio jest natomiast jego wysoka cena: 60 dolarów (ok. 240 zł).



Wielki Brat nie patrzy

Kłopoty z emisją programu

Big Brother to jeden z najpopularniejszych programów telewizyjnych na świecie. Także u nas każdemu kolejnemu odcinkowi wyświetlanemu w telewizji TVN towarzyszą ogromne emocje. Co się zdarzy? Jakie będzie zadanie do wykonania? Kto z kim się pokłóci? Okazuje się jednak, że są miejsca, gdzie program zdecydowanie się nie podoba. Turecka Wysoka Rada ds. Radia i Telewizji uznała Big Brothera za „niemoralny" i odebrała tureckiej telewizji Show koncesję na emisję programu na 24 godziny. Jakie będą losy Wielkiego Brata u nas? Pożyjemy, zobaczymy.



Oscary 2000...

I wszystko stało się jasne

Ostatnimi czasy zauważyliśmy pewien niepokojący objaw. O kim lub o czym nie napiszemy, zaraz dzieje mu się jakaś krzywda. Warta Polpharma uległa uszkodzeniu, jacht Playstation musiał wycofać się z wyścigów (o The Race pisaliśmy w nr 2/01 CLICKA!), strona Freeloadera (nr 7/01) została zamknięta, a David Packard (nr 2/01) zmarł. Brrry... Wyobraźcie więc sobie, jak się denerwowaliśmy przed tegoroczną uroczystością wręczenia Oscarów, najważniejszych nagród świata filmowego. Ostatecznie dwaj faworyci do zwycięstwa i nasi ulubieńcy, „Gladiator" oraz „Przyczajony tygrys, ukryty smok", to tytuły, ktorym poświęciliśmy na łamach gazety sporo miejsca. Tym razem jednak zła passa została przełamana. „Gladiator" otrzymał 5 Oscarów w kategoriach: najlepszy film roku, najlepszy aktor (Russel Crowe) kostiumy, dźwięk i efekty specjalne. „Przyczajony tygrys, ukryty smok" zgarnął zaś 4 statuetki i został nagrodzony za najlepszy film nieanglojęzyczny, zdjęcia, muzykę oraz scenografię i dekoracje. Są powody do zadowolenia.



Samuraje dalej modni

Nie ma to jak honor i piękna kobieta

Zgadnij, jaka gra na PS2 jako pierwsza sprzedała się w liczbie miliona egezmplarzy? Taki sukces odniosła ONIMUSHA, horror z samurajami w rolach głównych. Gracz wciela się tutaj w przystojnego wojownika i walczy z demonami (i ich panem), którzy porwali piękną dziewczynę. Na pewno wpływ na taki sukces gry miało jej podobieństwo do sławnego RESIDENT EVIL. Nic nie szkodzi, że tym razem nowoczesną broń zastąpiły stare miecze. Taki wynik sprzedaży może się jeszcze zmienić na lepsze, bo gra jest na razie dostępna tylko w Japonii i USA. Do tego od jej premiery minęły dopiero 3 miesiące.





Black Mesa

Nowa gra z serii HALF-LIFE



Można już korzystać ze strony zapowiadanego na późną wiosnę kolejnego epizodu z serii HALF-LIFE (**www.sierra-studios.com/games/hl-blueshift**). W HALF-LIFE: BLUE SHIFT wcielisz się w rolę strażnika z Black Mesa, który pomagał Gordonowi Freemanowi. Dzięki temu będziesz mógł zwiedzić wiele zakątków tej tajemniczej bazy rządowej, których nie zbadał nawet sam wielki Gordon. W nowym wydaniu znajdzie się także Half-Life HD Pack, który zwiększy współczynniki broni i postaci. Nie zabraknie również opcji zabawy dla wielu graczy. Miłośnicy serii HALF-LIFE powinni więc być bardzo zadowoleni!



... i Maliny

Dla najgorszego filmu

Jak co roku, w przeddzień rozdania Oscarów, przyznano Złote Maliny za najgorsze osiągnięcia w dziedzinie kinematografii. Tym razem to zaszczytne miano przypadło filmowi science fiction "Battlefield Earth". Zdobył on nagrodę za najgorszy film 2000 roku, za najgorszy scenariusz, reżyserię, główną rolę męską (John Travolta), drugoplanową rolę męską i żeńską (Kelly Preston, prywatnie żona Travolty). Najgorszą aktorką okrzyknięto (nie po raz pierwszy zresztą) Madonnę za rolę w filmie „Związek prawie idealny". I choć nagrody przyznawano w jednym z luksusowych hoteli Los Angeles, żaden z nominowanych nie zgłosił się po wykonaną z plastiku malinę. Ciekawe czemu?





Ruszył nowy serwis internetowy

Obejrzyj CLICKA! w Sieci

Pod adresem **www.gry-online.pl** znajdziecie nowy portal internetowy poświęcony grom komputerowym i nie tylko. Choć serwis działa od niedawna, prezentuje się naprawdę świetnie. Wszyscy miłośnicy grania znajdą tu coś dla siebie. Na początek powinni przede wszystkim odwiedzić dział zapowiedzi oraz recenzji, z ktorych można czerpać najświeższe wiadomości dotyczące tego, co w trawie piszczy, czyli co się dzieje w świecie gier. Zgromadzono tu tyle materiału, że ciężko ci będzie oderwać się od lektury. Do tego dorzucono galerię screenów, encyklopedię gier, dzięki której można uzupełnić swoją wiedzę o najważniejszych przebojach, aktualizowany na bieżąco plan wydawniczy, z którego dowiesz się, kiedy oczekiwany przez ciebie tytuł ukaże się na rynku oraz forum, na którym możesz podyskutować z innymi internautami. Dla miłośników Sieci przygotowano dział ABC Internetu, a dla niecierpliwych zestaw kodów i poradników. A gdy już nasycisz się tymi wszystkimi atrakcjami, możesz zajrzeć do działu Przegląd prasy i przejrzeć, o czym pisaliśmy w CLICKU! Od nr 23/2000 jest tam na bieżąco zamieszczany spis zawartości każdego numeru, bez problemu więc zorientujesz się, gdzie szukać interesujących cię tematów. To co, spotkamy się w Internecie?



Teksty: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Eeyore; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, FotoStudio Tomasz Jędrzejowski, Sony, Nintendo, Warner Bros., Syrena Entertainment Group

TGS 2001
Targi, targi... i po targach!



Co sześć miesięcy w stolicy Japonii, Tokio, robi się jeszcze tłoczniej niż zwykle (o ile jest to w ogóle możliwe). Wtedy właśnie odbywają się sławne targi TOKYO GAME SHOW, bez których nie może się obejść rynek konsol. A skoro ostatnio przeżył on wiele emocjonujących wydarzeń (premiera i upadek Dreamcasta, debiut PlayStation 2, GameBoy Advance czy zapowiedzi XBoxa), to nic dziwnego, że w tym roku wiosenne targi (trwające trzy dni, od 30 marca do 1 kwietnia) cieszyły się dużym zainteresowaniem. Producenci robili co mogli, żeby przyciągnąć widzów do swoich produktów. Przed wejściem wisiał nawet plakat z podanym numerem telefonu... Billa Gatesa, pod który mieli dzwonić Japończycy, chcący podzielić się uwagami na temat XBox. Hmmm... **Oprócz pana Billa, na targach pokazano wiele ciekawych rzeczy, ale największe wrażenie zrobiły dema kilku długo już oczekiwanych produktów.** Bez wątpienia należał do nich FINAL FANTASY X na PS2, zapowiadany na wrzesień. Jego twórcy na TGS pochwalili się grywalnym demo, na którym można było podziwiać dwie dopracowane graficznie lokacje, jedną złożoną z jezior i jaskiń, a drugą przedstawiającą tropikalną wyspę. Pokazano także walkę głównego bohatera, Tidusa, z morskimi potworami. Na wyspie można było podziwiać już większą grupę osób, m.in Yunę i jej ochroniarza. Dziewczyna popisała się przywaniem ptakopodobnej Valfarre oraz Efrit i Shivy (znasz je z poprzednich części serii FF). Okazało się też, że takie istoty zostają w walce aż do odwołania przez ich pana i można im wydawać więcej rozkazów niż poprzednio (mają nawet ataki związane z limit break). W FF X będzie także można wymieniać bohaterów w czasie walki, a poruszanie się po trójwymiarowym świecie ułatwi radar. To dobrze, bo o ile stworzone scenerie zachwycają graficznie, to można się w nich zgubić...

Drugim produktem, który wstrząsnął zwiedzającymi TGS, był superhorror SILENT HILL 2 na PS2. Takie wrażenie osiągnięto m.in. dzięki przedstawieniu w demie kryjącej straszliwe tajemnice ciemności, rozjaśnianej słabym światełkiem. Swoją rolę odegrała także często zmieniająca położenie kamera i pokazująca akcję z różnych ujęć (ale też czasami utrudniająca zauważenie wroga).

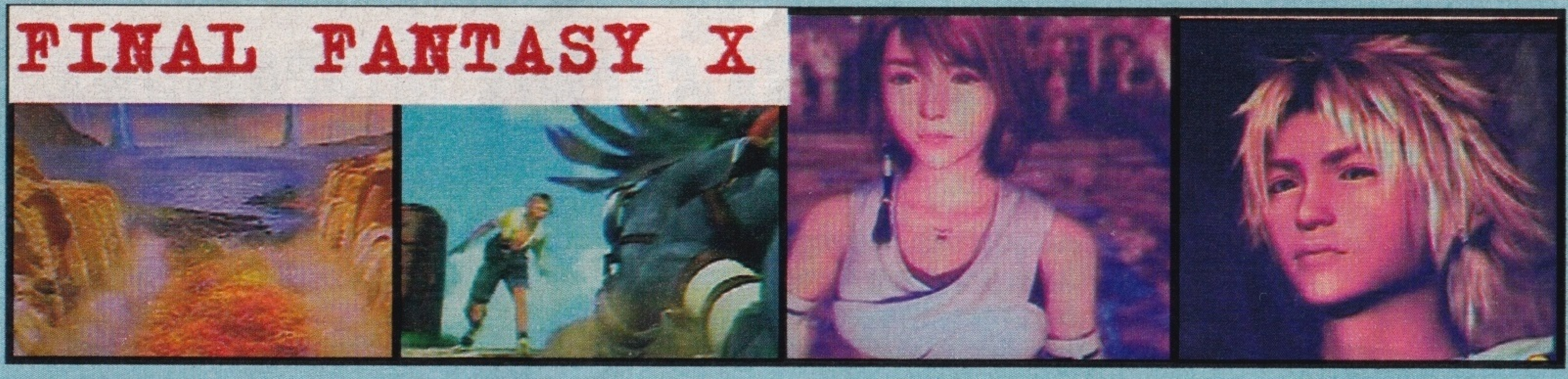
Na koniec warto wspomnieć o prawdziwej niespodziance targów, którą było przedstawienie DEAD OR ALIVE 3 na XBox! Pokazano efektowne demo tej gry i zapowiedziano nowe postacie. Więcej informacji już niedługo!



Ta gra na pewno spodoba się fanom horroru. Jest tutaj wszystko: ciężka atmosfera, doskonała praca cieni i świateł, a także przyprawiające o zawał odgłosy. Strach przyjdzie jesienią...



Ta wysportowana pani będzie jedną z nowych postaci serii DEAD OR ALIVE



Dzięki grywalnemu demu FINAL FANTASY X na targach można było podziwiać głównego bohatera gry, Tidusa, wędrującego po tropikalnej wyspie oraz jego towarzyszy, m.in. śliczną Yunę



Na deser japońska gra muzyczna (na PS2), GITAROO-MAN. Ładnie wygląda, ale czy wydadzą ją w Polsce?

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina, Krzysztof Adamczyk ; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group, Manta

Płaski wymiar dźwięku

Firma X Technologies zaprezentowała dwa nowe modele głośników. Pierwszy, oznaczony XT 240 to zwyczajne dwudrożne kolumienki o mocy 12 Wat, z zasilaczem oraz regulacją głośności i tonów. Można je polecić każdemu, kto potrzebuje stosunkowo prostych i tanich głośników do komputera. Ciekawiej natomiast prezentuje się zestaw XTW 360. Składa się on z niewielkiego subwoofera (niestety, w plastikowej obudowie) z wbudowanym zasilaczem i wzmacniaczem oraz dwóch zewnętrznych głośników (tzw. satelitek). Moc zestawu wynosi 13 Wat. Tym, co wyróżnia ten zestaw, jest zastosowanie płaskich głośników. Obydwie satelitki mają postać prostokątów o grubości ok. 1 cm i przekątnej ok. 20 cm. Zewnętrznie bardzo łatwo pomylić je z popularnymi... ramkami do zdjęć. Na biurku ustawia się je przy pomocy specjalnych, bardzo stabilnych podstawek. Dzięki otworom w tylnej obudowie można je też powiesić na ścianie. Niestety, jakość dźwięku nie zachwyca, płaskie głośniki nie radzą sobie ze zbyt wysokimi i niskimi tonami – tradycyjne zestawy oferują znacznie lepszą jakość dźwięku.





X-MEN

X-MEN powraca! Tym razem na kasetach wideo (i w naszym konkursie). Jeśli kochasz komiksy, to na pewno musisz obejrzeć ten film

Do zrobienia filmu fabularnego o przygodach mutantów przygotowywano się dosyć długo. Co innego przecież animowana produkcja, w której z łatwością można pokazać wszystkie tricki, a co innego film z udziałem żywych ludzi, którzy mają mieć zmienne kształty, pazury (i sztuczny szkielet) wszczepione w ciała, a przy okazji np. przenikać przez drzwi czy przyciągać metalowe przedmioty. Do tego wszystkiego komiksy Marvela o przygodach X-MENA cieszą się (zwłaszcza w USA) ogromną popularnością. Kiepską ekranizację tej serii fani mogliby przyjąć bardzo, bardzo boleśnie. **Całe szczęście, że twórcy X-MENA wyszli z tego zamieszania z honorem. Po pierwsze, ich film był bardzo ciekawy i, mimo łatwego do przewidzenia zakończenia, trzymał w napięciu.** Nie skoncentrowano się w nim bowiem tylko na zmaganiach dzielnych Dobrych mutantów (m.in. Wolverine, Rouge, Profesor Xavier czy Storm) ze Złymi przedstawicielami tego „gatunku", dowodzonymi przez Magneto. Pokazano także, że w dzisiejszym świecie bardzo trudno być kimś innym, odmiennym (w tym przypadku mutantem). A jeżeli czegoś nie można zrozumieć, to należy to zniszczyć... Właśnie dlatego mutanci musieli schronić się w szkole Profesora X.

Oczywiście wpływ na sukces filmu miały także dobrze wykonane efekty specjalne, których nie mogło przecież zabraknąć w takiej produkcji.

Fani komiksów przyjęli film dobrze, a portfele jego producentów zapełniły się zielonymi papierkami. Przełknięto nawet to, że w kilku miejscach fabuła filmu niezbyt zgadza się z historią znaną z komiksów. Np. Mistique nigdy nie była wojowniczką i nie mogłaby tak dobrze walczyć z Wolverine. Storm miała klaustrofobię i na pewno wpadłaby w panikę w wąskim szybie windy. To wszystko nieważne! Trzeba się cieszyć, że wreszcie powstał ciekawy film o X-MEN. Możesz wzbogacić nim domową wideotekę!



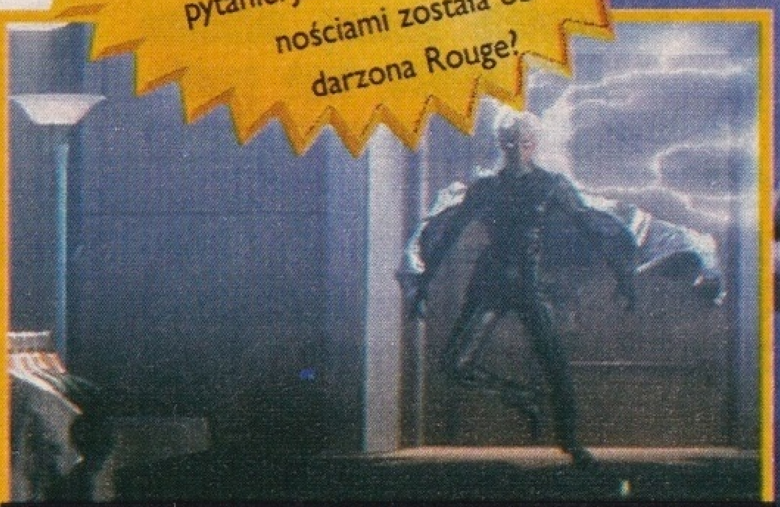
Partyjka szachów z Magneto? Ależ oczywiście, byle nie były z metalu



Dla Dobrych mutantów Profesor X jest nauczycielem i przyjacielem

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IMPERIAL możecie wygrać kasety wideo! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 10 V 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jakimi specjalnymi zdolnościami została obdarzona Rouge?



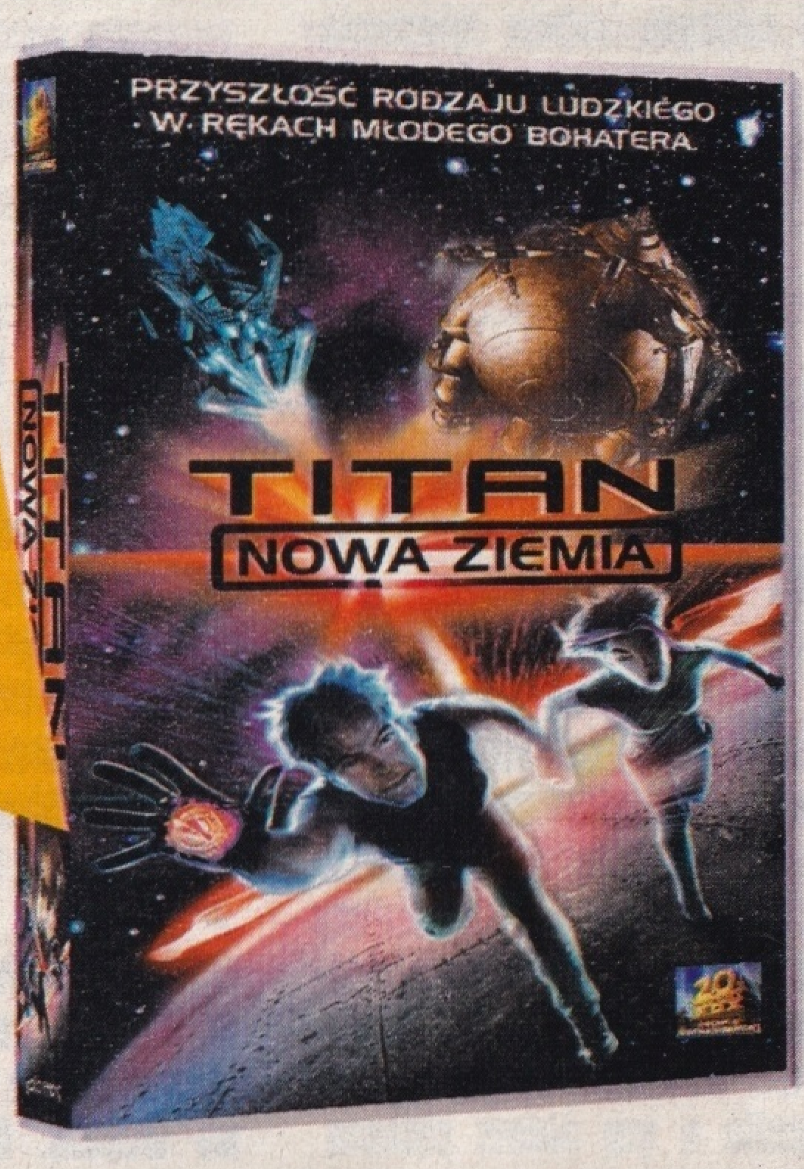
Storm (w komiksie) ma klaustrofobię, ale w filmie tego nie widać!



NAGRODY

KASETY WIDEO

W konkursie CLICKA! i firmy Imperial możesz wygrać 20 kaset wideo „Titan. Nowa Ziemia". Wystarczy, że odpowiesz na pytanie związane z filmem X-MAN.



Nagrody ufundował IMPERIAL

s.83

POKEMON

Dla miłośników POKEMONÓW, a zwłaszcza muzyki z serialu mamy niespodziankę: 5 kaset



Nagrody ufundował CLICK!

s.30

DRAGON BALL Z

Fani DRAGON BALL na pewno będą usatysfakcjonowani tą nagrodą. Czeka na nich film fabularny na kasetach wideo

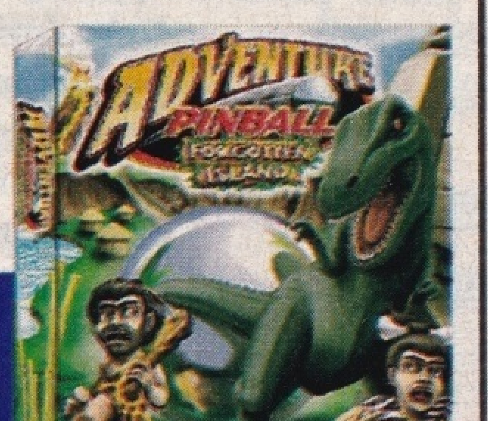


Nagrody ufundował CLICK!

s.74

ADVENTURE PINBALL

Takiego pinballa jeszcze nie widziałeś. Musisz go więc wygrać i obejrzeć



Nagrodę ufundował IM GROUP

s.26

LEGEND OF THE DRAGOON

Na posiadaczy Playstation (i nie tylko) czeka wspaniała gra i jeszcze wspanialsza przygoda



Nagrody ufundowało SONY

s.34

W CLICK! 6/01 nagrody wygrali:

■ **PIZZA CONNECTION 2**
Odp.: Pizza hawajska składa się przede wszystkim z szynki i ananasa.
Grę otrzymuje Anna Silska z Poznania.

■ **NASCAR 4**
Odp.: Skrót NASCAR oznacza National Association for Stock Car Auto Racing. Grę otrzymuje Patryk Bukiel z Krzeszyc.

■ **WORMS WORLD PARTY**
Odp.: Stonoga wcale nie ma stu nóg. Grę otrzymuje Paweł Nowicki z Karlina.

■ **TOP 20**
Nagrodę otrzymuje Michał Deczkowski z Gdańska.

■ **TITAN NOWA ZIEMIA**
Odp.: Titan miał posłużyć ludzkości jako nowy dom. Kasetę otrzymuje Damian Golisz z Dobnelina.

Gratulujemy!

KUPONY KONKURSOWE

Adventure Pinball	CLICK! 8/2001	Dragon Ball	CLICK! 8/2001
Pokemon	CLICK! 8/2001	kasety wideo	CLICK! 8/2001
Legend of Dragoon	CLICK! 8/2001	Top-20	CLICK! 8/2001

LISTY

Witajcie!

W tym numerze wprowadzamy małą zmianę w dziale listy – postanowiliśmy zmienić troszkę sposób odpowiadania. Zamiast ogólnej odpowiedzi, umieszczonej pod fragmentem listu, nasz komentarz będzie się znajdował pomiędzy fragmentami oryginalnej korespondencji. Mamy nadzieję, że ten pomysł Wam się spodoba i ułatwi czytanie.



Piractwo c.d.

➤ **Chciałbym poruszyć każdemu dobrze znaną sprawę, a mianowicie sprawę piractwa komputerowego. Powiem krótko: tego problemu nie da się zlikwidować (przynajmniej na razie). Czemu? Oto kilka moich sugestii:**
1. Wszyscy, których znam i którzy mają komputer (ok. 30 osób), kupują tylko i wyłącznie piraty. A czemu? Po prostu są tanie i w naszym mieście każdy wie, do kogo iść, żeby kupić dobrej jakości gierkę za 15 zł.

Niewątpliwie cena jest jakimś argumentem, nie zmienia to jednak faktu, że kupujesz towar pochodzący z nielegalnego źródła. Wyobraź sobie, że chcesz kupić kilka rzeczy, które normalnie kosztują drogo, a ty nie masz pieniędzy. Czy w związku z tym np. kupisz telewizor u pasera sprzedającego tani, ale kradziony sprzęt?

➤ **2. Gracz nie żyie tylko z gier i musi czasem iść do kina, na mecz, dyskotekę, kupić jakiś fajny ciuch, iść na pizzę z kumplami. Czyli miesięcznie jakieś 40–80 zł. Rodzice nie zawsze dają na to wszystko kasę.**

A ponieważ gry najłatwiej ukraść, to je kradnie (kupuje kradzione)? No bo przecież nie pobije ochroniarza i nie wejdzie siłą do dyskoteki ani nie ucieknie z pizzerii lub sklepu, nie płacąc... Sorry, ta argumentacja jakoś nas nie przekonuje.

➤ **3. Filozofia wielu graczy to: „Po co mam płacić 100 zł za grę, jak mogę mieć 6 pirackich w cenie jednej oryginalnej?". Oczywiście producenci robią promocje typu: „Kup grę X, a otrzymasz gratis grę Y". Ale i tak gość, który kupił już parę piratów, powie, że ma gdzieś taką promocję. I co z tym zrobić?**

Kubia

Filozofia taka nie ma mocnych fundamentów. Przecież można kupić podróbkę dresu Addidasa (która się 10x szybciej podrze), nieoryginalne buty Nikke (odpadną im zelówki), walkmana Panasanix (dobrze trzeszczy)... Można też kupić piracką wersję THE SIMS, a potem dziwić się, że nie działają dodatki. Pytanie, czy warto? Być może gracze w Polsce przyzwyczaili się, że gry kupuje się niczym codzienne gazety i powinny być one równie tanie. Pytasz, co można zrobić? To, co do tej pory – łapać i karać winnych. Być może sporo czytelników się oburzy, ale dopóki rynek gier będzie tak zniszczony przez piratów, to można zapomnieć i o niższych cenach i o dobrych polskich wersjach gier.

■ ■ ■

Czemu tak drogo?

➤ **Jesteście jednym z najlepszych pism komputerowych, więc od razu przejdę do rzeczy. Wasza cena miała wynosić 3,60 zł, a w ostatnich numerach doszła już do 3,80. Zaczynam się już denerwować, kiedy coraz częściej muszę biec do domu po te 20 groszy. Aha, więcej mangi & anime!**

Emul@tor

Zmiana ceny, która miała miejsce w styczniu, nie jest naszą winą. Pisaliśmy o tym już wiele razy – po prostu WSZYSTKIE gazety i pisma w Polsce zostały obciążone 7% podatkiem VAT i stąd wynika podwyżka. Natomiast wyższa cena tego numeru jest efektem dodania 20 stron oraz płyty CD. Wiemy, że wszelkie zmiany cen denerwują naszych czytelników, lecz nic na to nie poradzimy. Po prostu druk pisma i tłoczenie płyty kosztuje określoną kwotę pieniędzy. W zamian możemy jednak obiecać, że będziemy robili wszystko, aby CLICK! był jeszcze ciekawszy i lepszy.

■ ■ ■

Duże pliki AVI

➤ **Mam kartę telewizyjną Pixel View Station i gdy coś nagrywam, to plik zapisuje się w formacie .avi. To zajmuje bardzo dużo miejsca na dysku. Chciałbym wiedzieć, czy nie znacie jakiegoś dobrego kompresora, który zamieni piliki .avi na mpegi?**

Łukasz

Jednym z lepszych kompresorów był Xing MPEG Encoder, możesz go jeszcze czasami znaleźć w Sieci. Aktualnie największe triumfy święci DivX – są to „zmodernizowane" sterowniki Microsoftu pozwalające zapisywać obraz z wysoką jakością oraz równie dużą kompresją. Kodeki DivX znajdziesz na wielu stronach w Internecie, np. pod adresem www.tvmania.pl. Poza tym proponuję ci ściągnąć też (z tego samego serwera) darmowy program Virtual Dub – współpracuje on z prawie każdą kartą tunera tv, oferując wiele bardzo przydatnych funkcji.

■ ■ ■

Wormsy, klany i listy

➤ **Logo w waszej recenzji gry WORMS WORLD PARTY wygląda, jakby było z pierwszej części tej wspaniałej gry... Czy wy nie widzieliście loga na reklamach?**

Oczywiście, że widzieliśmy reklamy. Ale nasze logo też pochodzi z oryginalnej płyty z materiałami prasowymi dystrybutora gry. Cóż, widać producent miał ochotę na kilka wersji logo.

➤ **Screeny są z WORMS ARMAGEDDON, chociaż sama recenzja jest niezła.**

Screeny pochodzą z WORMS WORLD PARTY. Skąd ta pewność? Otóż autor recenzji łapał je w redakcji przy dużej liczbie świadków. Dzięki za pochwałę recenzji.

➤ **Chciałbym was prosić o radę. Co mogę zamieszczać na mojej stronie WWW? Czy mogą to być np. zmienione recenzje gier z jakichś stron lub czasopism?**

Na stronach WWW możesz umieścić wszystko, co nie narusza praw autorskich. Czyli: żadnych pirackich wersji, żadnych obraźliwych tekstów, zdjęć, rysunków itp. Nie mogą to też być żadne materiały z pism i innych stron, jeśli nie masz na to zgody autora. Zmienianie treści recenzji i ich publikowanie jest również niezgodne z prawem. Możesz co najwyżej po przeczytaniu jakiegoś tekstu napisać własny.

➤ **Co mogę zrobić komuś, kto skopiował całą moją stronę, zmienił dane autora i umieścił ją na swoim serwerze, a co, gdy jest to tylko np. klon skryptu?**

Przede wszystkim musisz mieć dowód, że to ty jesteś autorem. Najlepiej, jeśli masz kopie plików i świadka (np. kolega), który może poświadczyć, że to ty zrobiłeś daną rzecz. Metod działania jest kilka: możesz wysłać mail do winowajcy z żądaniem likwidacji strony i umieszczenia wyjaśnienia o rzeczywistym autorze, możesz też zwrócić się do administratora danego serwera. W wypadku wykorzystania samego pomysłu czy idei sprawa jest trudniejsza i niewiele możesz zdziałać.

➤ **No i na ile, i jak trzeba zmieniać treść recenzji i innych rzeczy, aby nie mieć kłopotów?**

Zmiany muszą być praktycznie 100%. Najlepiej po prostu... zagrać w grę i samemu opisać, co się o niej sądzi. Jakiekolwiek kopie recenzji powodują, że stajesz się mało wiarygodny. Co to za strona o np. DIABLO, ktorej autor nie widział gry na oczy?

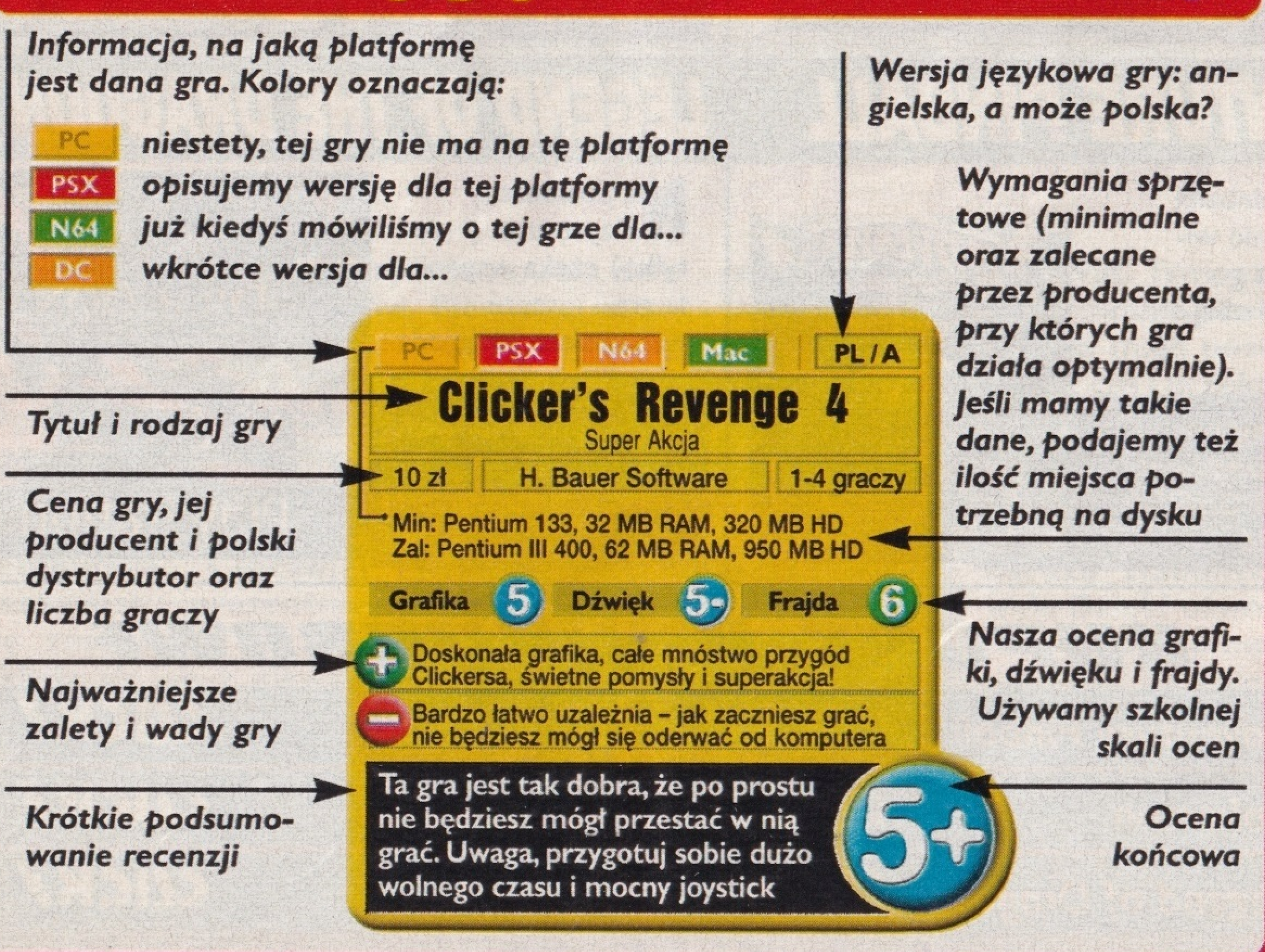
➤ **W dziale Listy odpowiadacie na korespondencję MP, dotyczącą m.in. śmiesznych listów w dziale Fun. Po skrytykowaniu jego pomysłu w dziale Fun pojawia się Poczta Clicka! na wesoło. Myślałem, że padnę! Click! jest porządną gazetą i powinien się wystrzegać wyżej opisanych błędów.**

Mike

To chyba nie błąd, że przychylamy się do pomysłów czytelników? Propozycja MP wydała się nam na początku mało ciekawa, jednak podobne głosy powtórzyły się w kilku listach. Uznaliśmy więc, że możemy spróbować. Mówisz, że powinniśmy wystrzegać się błędów – staramy się i sądzimy, że tak wiele ich nie popełniamy. A na pewno już nie takie, o jakich piszesz w związku z recenzją WORMSÓW.

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier



■ ■ ■

Sprzęt w Windows 2000 Professional

➤ Mam do was dwa pytania:
1. Jak w Windows 2000 Professional PL zainstalować skaner? Sterowniki, które mam, nie są dla Win 2000. Mój skaner to Twain Primax Colorado 600p/1200p.
2. Jak zainstalować modem oraz jak skonfigurować połączenie? Korzystam z usług TP S.A., a mój modem to LT Win Modem.

W obydwu wypadkach potrzebujesz sterowników napisanych dla Windows 2000. Możesz poszukać ich w Sieci albo zwrócić się do dystrybutora tych urządzeń w Polsce. Skanery Primax oferuje firma AB (51-416 Wrocław, ul. Kościerzyńska 32, tel. (0-71) 324 05 00). Jeśli chodzi o modem, to na stronie producenta (http://www.acorp.com.tw) powinieneś znaleźć potrzebne ci sterowniki – sprawdź tylko, jaki dokładnie modem posiadasz.
Sama instalacja nie jest skomplikowana i przebiega prawie identycznie, jak w wypadku Windows Me czy '98. Dokładnie opisane jest to w instrukcji Windows, proponuję ci więc tam zajrzeć.

■ ■ ■

Brak dźwięku w Earth 2140

➤ Pomocy! Nie mam głosu w Earth 2140. Daję autodetekcję, gra wybiera mi moją kartę dźwiękową. Naciskam „dalej", pojawia się napis: „Czy słyszysz muzykę?" – naciskam TAK. Instalacja przebiega normalnie. Po włączeniu gry cisza – nie mam nawet muzyki, o głosie nie wspominając.

Jarek

Niestety, nie napisałeś, jakiej karty używasz oraz – co jest równie ważne – którą wersję DirectX masz zainstalowaną w komputerze. Być może po prostu wyłączyłeś odtwarzanie dźwięków w grze? Kolejną przyczyną mogą być – jeśli oczywiście je masz – sterowniki DirectX 8 – chyba jedna z najgorszych wersji DX (i tu jedynym rozwiązaniem jest przeinstalowanie systemu). Jeśli masz oryginalną wersję gry, zwróć się z prośbą o pomoc do dystrybutora – jego numer telefonu znajdziesz na pudełku.

■ ■ ■

Problem z napędem CD-RW

➤ Niedawno kupiłem sobie „combo" Toshiby i mam problem. Gdy np. włożę płytę Baldurs Gate, wyjmę ją i włożę coś innego, to i tak na ekranie zostaje ikona starej płyty. Gdy chcę włączyć inną grę, to komputer się zawiesza. Co gorsze, to się ciągle powtarza i nie wiem, co robię. Tylko nie piszcie „wezwij fachowca".

Marek

Opisana przez Ciebie sytuacja wynika po prostu z... błędnego działania systemu Windows i sterowników CD-ROM. Jeden z redakcyjnych komputerów też cierpiał na podobną przypadłość. Niestety, kuracja jest dosyć skomplikowana: może pomóc przeinstalowanie sterowników napędu (połączone z usunięciem z dysku starych plików!) albo reinstalacja Windows. I jeszcze jedno. Jak się przekonaliśmy, niekiedy obie powyższe metody zawodzą, a sytuacja wraca do normy sama po kilku lub kilkunastu dniach.

■ ■ ■

Konkretne pytania

➤ Przejdę od razu do konkretów:
1. Czy istnieją jakieś skróty do robienia zrzutów dźwięku i animacji?

Skróty? Hm, zapewne chodzi ci o to, czy w Windows jest wbudowany jakiś program, który pozwala po naciśnięciu klawisza nagrać dźwięk lub obraz widoczny na ekranie... W wypadku dźwięku możesz użyć Rejestratora Dźwięku – po prostu uruchamiasz go jednocześnie z grą i, chcąc zapisać dźwięk, włączasz nagrywanie. Aby natomiast „zrzucić" ruchomy obraz do pliku, wymagane jest specjalistyczne oprogramowanie lub sprzęt.

➤ 2. Czy istnieje możliwość stworzenia (nic nie płacąc) tak wielkiego portalu internetowego, jakim jest np. Onet.pl ?

Nie, jest to niemożliwe z kilku powodów. Po pierwsze, przecież musisz mieć odpowiednie komputery jako serwery – nie da się zorganizować portalu, oferując konta na innych serwerach. Po drugie, musisz mieć szybkie połączenie z Siecią (poprzez łącza stałe dużej przepustowości) – to też dużo kosztuje. Jak widzisz, tworzenie poważnego portalu wymaga doświadczenia i pieniędzy.

➤ 3. Na pewno słyszeliście o „Big Brotherze", którego można oglądać też w Sieci. Czy moglibyście na płycie CD umieścić program, dzięki któremu można oglądać jednocześnie relacje z czterech kamer BB?

Na razie nie moglibyśmy. Na naszej płycie nie znajdziesz tego programu.

➤ 4. Czy, żeby zrobić taką grę jak „Deluxe Ski Jump", muszę narysować oddzielnie skocznię, postać skoczka i tło?

Narysowanie zawodnika, skoczni i całej reszty nie jest najważniejszą sprawą. Aby zrobić jakąkolwiek grę, musisz znać dobrze jakiś język programowania.

➤ 5. Skąd mógłbym ściągnąć poradnik dla początkujących na temat tworzenia grafiki w języku C/C++?

Zazwyczaj w językach programowania tworzy się programy, a grafikę przygotowuje się innymi programami. W nauce programowania najbardziej pomogą ci tradycyjne książki – raczej żaden kurs dostępny w Sieci nie będzie wystarczający.

➤ 6. Czy Electronic Arts Sports przygotował jakąś grę o skokach narciarskich? A może planują zrobić grę o olimpiadzie zimowej?

Z tego, co nam wiadomo, EA Sports nie przygotowała jeszcze (a szkoda) żadnej gry związanej ze skokami.

➤ 7. Czy jest możliwe tworzenie gier, jeśli nie zna się żadnych języków programowania?

Tak, przy pomocy specjalnych programów każdy może stworzyć minigrę. Jednak takie „wynalazki" są zazwyczaj bardzo kiepskiej jakości. Nie licz na to, że nie znając się na programowaniu, stworzysz przebój podobny do TOMB RAIDER, QUAKE czy np. THE SIMS.

➤ 8. Myślę, że boicie się krytyki. Drukujcie nie tylko listy z pochwałami, ale i krytyką.

Ten temat już był poruszany naprawdę wiele razy, ale cóż... Otóż po raz kolejny oświadczamy, że nie boimy się listów krytycznych, możemy je jednak wydrukować tylko wtedy, kiedy zawierają jakąś treść, a nie wiele brzydkich słów.

➤ 9. Mam dekoder Polsatu. Mój kolega również posiada taki sam dekoder (Sagem). Jednak u niego można odbierać TVN. Czy ja też mogę „złapać" TVN?

Dekoder Polsatu służy – jak sama nazwa wskazuje – głównie do odbioru cyfrowego pakietu programów tej stacji. Poza tym (w zależności od umów między stacjami TV) może też odbierać inne programy. Skoro twój kolega odbiera TVN, ty zapewne też możesz „złapać" tę stację. Dokładnych informacji udzieli ci jednak sam Polsat (adres lub telefon infolinii powinieneś znaleźć w instrukcji od dekodera).

➤ 10. Przestańcie drukować listy o Mandze i Anime oraz o Pokemonach.

Drukujemy (i zapewniamy, że będziemy nadal to czynić) każdy list poruszający jakąś ważną dla większej grupy naszych czytelników sprawę.

➤ 11. Jak mogę zrobić profesjonalny banner na swojej stronie (mam FrontPage'a z Windowsa ME)? Jaki program polecacie do tego typu spraw?

Sam banner możesz zrobić np. PaintShop Pro i zanimować go Animation Shopem. Po zapisaniu jako animowany GIF możesz go umieścić na stronie dowolnym programem.

➤ 12. Czy każda gra ma kody? Czy kod to jest coś umyślnie stworzonego w grze, czy tylko błąd programu?

Kody są tworzone celowo przez autorów gry, często po to, aby ułatwić testowanie programu. Z tego powodu większość gier ma kody, niekiedy nie są one jednak zdradzane przez autorów.

➤ 13. W jakim języku programowania została zrobiona gra „Deluxe Ski Jump"?

Zapewne wiesz, że ciekawość to pierwszy stopień do piekła... A tak szczerze mówiąc, to... nie wiemy. Ale podejrzewamy, że w Assemblerze.

■ ■ ■

Jak stworzyć pliki RealAudio?

➤ Cześć! Tworzę właśnie stronę o Gigi D'Agostino, i chciałbym na niej umieścić jego utwory w formacie RealAudio. Jak takie pliki stworzyć?

Dr. Stan

Do tworzenia transmisji w formacie Real Audio służy specjalistyczne oprogramowanie oferowane przez firmę Real Networks (www.real.com). Z takiego rozwiązania korzystają na przykład stacje radiowe czy telewizyjne, obawiam się jednak, że dla użytkownika-amatora może się to okazać zbyt kosztowną zabawą. Zdecydowanie lepszym rozwiązaniem będzie najprawdopodobniej skorzystanie z równie popularnego i łatwiejszego w przygotowaniu formatu MP3.

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langne

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Jacek Piekara, Michał Stępień, Przemysław Szynkora, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski, Tomasz Zieliński

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Prenumerata

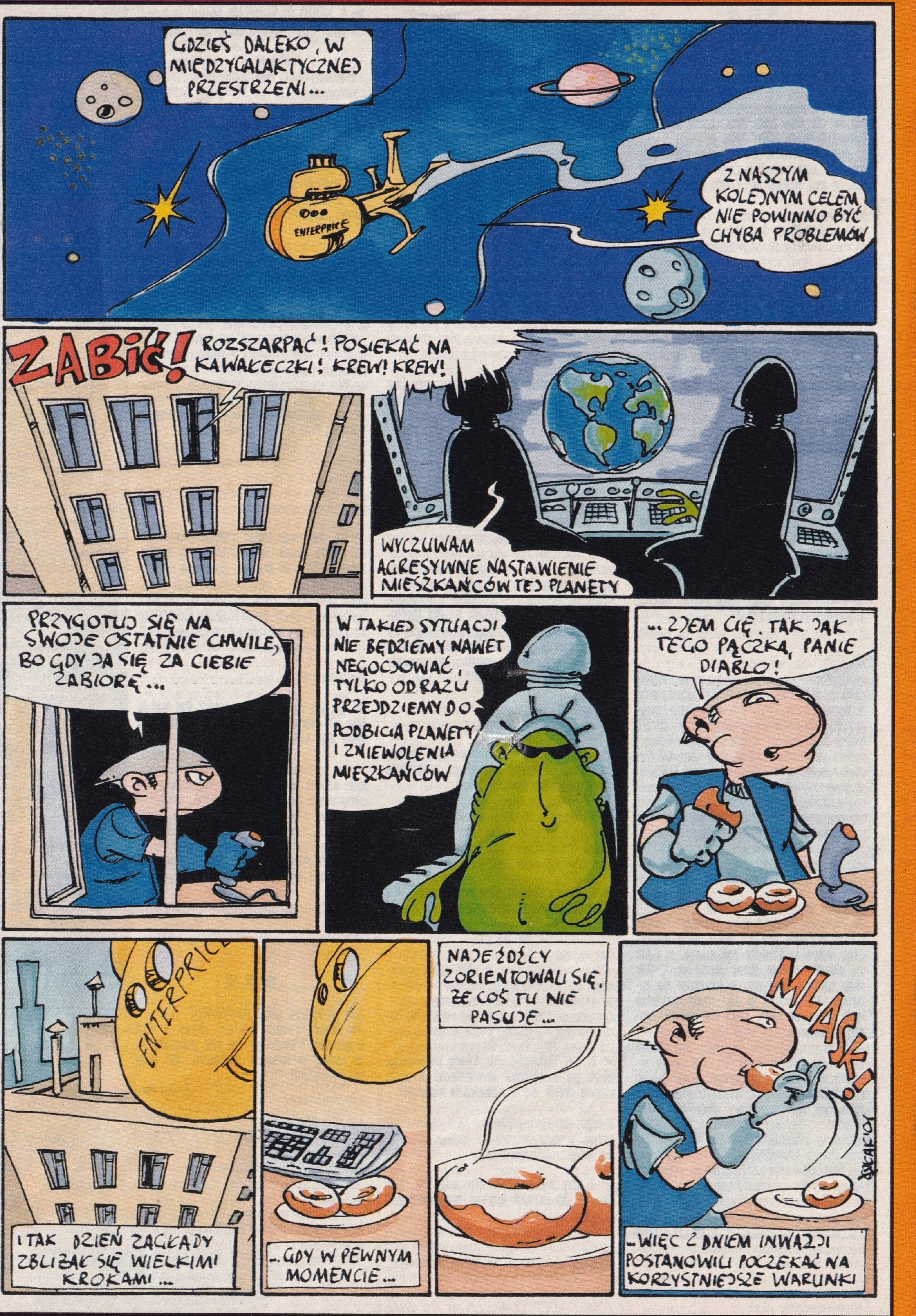
Szczegółowych informacji udzielają wszystkie urzędy pocztowe. Pamiętajcie o podaniu dokładnej nazwy pisma (w oryginalnej pisowni!).

Przedpłata przyjmowana jest w terminach:
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

CLICK! AKCJA!
Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! i firmy Warner Home Video. Za dwa tygodnie możecie wygrać: gadżety ze Stuartem Malutkim. Piszcie do nas na adres redakcji!

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J.„Yackoo!"

CLICKERS I PRZYJACIELE





Już niedługo kolejna przygoda...

Tekst & rysunki: Marcin Kułakowski

KONIEC